# YILIN TÜM ÖNEMLİ OYUNLARININ HİLELERİ!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

# Oyungezer

EYLÜL 2008/09 | 6.50 YTL (KDV Dahil) | SAYI: 11 | ISSN: 1307-8933

## GAMES CONVENTION 08 ÖZEL DOSYASI

AVRUPA'NIN EN ÖNEMLİ OYUN FUARINDAN ÇOK ÖZEL RÖPORTAJLARLA GERİ DÖNDÜK!

## GELECEĞİN OYUN TEKNOLOJİLERİ

PLAYSTATION 4, Wii 2, ZİHİN KONTROLLÜ OYUNLAR, GELECEĞİN PC'LERİ...

10 KİŞİYE
WOW
WRATH OF THE LICH KING
BETA TESTİNE KATILMA ŞANSI VERİYORUZ!

YODA VE DARTH VADER'IN YOLLARI BİR BAŞKA EVRENDE KESİŞİYOR

# SOUL CALIBUR IV

↗ id DOSYASI: CARMACK'IN 3 ATLISI ↗ SPACE SIEGE ↗ TOO HUMAN
↗ SIREN BLOOD CURSE ↗ HELLBOY 2 ↗ BİRAZ PES 2009 OYNADIK...
↗ GÖKTUĞ YÜKSEL'DEN EFSANE OLACAK YEPYENİ BİR G.İ.M!

K.K.T.C. 7.50 YTL. (KDV DAHİL)





# EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

## GERÇEKLER ACIDIR

“Ne kadar da ballı bir işiniz var ha, oyun oynayıp para kazanıyorsunuz!” kavlinden takılmalara sık sık maruz kalıyoruz. Ancak uzaktan ne kadar “hafif” bir meslek gibi görünse de, oyun dergiciliğinin de kendine özgü, uyulmazsa olmaz iş ahlakı değerleri var. Ve biz 11 senedir bu değerlere sadık kalarak yürümeye özen gösteriyoruz. Çünkü öncelikle bir oyuna para ve zamanını verecek olan sizlere, ardından o oyunu üreten, ithal eden firmalara karşı bir sorumluluğumuz var. İşte bu yüzden, her editörümüzün uyması gereken ciddi bir inceleme sürecimiz var.

Ama bu konuda herkesin bazen aynı hassasiyeti göstermemesi bizi üzüyor. Kapakta “İlk biz inceledik”, “herkesten önce oynadık” yazmanın cazibesini anlıyoruz elbette. Ama bunu gerçekten hakkını vererek yapmadan yapmamak lazım. İşte bu yüzden firmadan gönderilen DVD’sinin üstünde dana kadar “ön inceleme versiyonudur, inceleme yapılamaz” yazan bir oyunu ‘çok erkenden inceler gibi yapmak’, bu yıllardır uyduğumuz iş ahlakı kurallarını hiçe saymaktır.

Okul zamanınızda, önemli bir sınav sırasında hâlâ süreniz varken ve sizin daha yazacaklarınız varken, öğretmen gelip kâğıdı önünüzden alsa “bana yeterince bitmiş görünüyor” dese, “eh yazdığım kadarına not versin o zaman?” mı derdiniz, yoksa sınıfı ayağa mı kaldırırsınız? Ve o öğretmene bir daha saygı duyabilir miydiniz?

Henüz yapım aşaması bitmemiş bir oyuna not vermek de bu örneğe benziyor işte.

Tabii işin bir de başka boyutu var. Konami, Ubisoft ve Blizzard gibi büyük firmalarla, yıllar boyunca ne zorluklarla kurduk bugünkü güven bağını. Normalde bu ön inceleme versiyonlarını Türkiye gibi kopyacılığın yaygın olduğu ülkelere vermezler. Ama bu güvenli ilişkilerdeki yazılı ve sözlü kurallara daima uyduğumuz için, yıllar boyunca bu firmaların güvenini sarsacak bir şey yapmamaya özen gösterdiğimiz için alabiliyoruz ve “alabiliyorlar” bu beta ve ön inceleme versiyonlarını.

Bu konudaki ahlaki değerler çiğnenip geçilirse, “daha fazla dergi satalım” kaygısıyla PES 2009’un tamamlanmamış olan ön inceleme versiyonuna, inceleme versiyonu gibi davranır, üstüne bir de not verirseniz, Konami de Türkiye’ye verdiği desteği keser. Ve bunu “nasıl olsa yanımıza kâr kalıyor” diyerek huy haline getirirseniz yarın bir gün Blizzard da, EA de, Ubisoft da Türkiye’ye verdiği desteği geri çekecektir. Bundan emin olabilirsiniz.

Bu sözüm Türkiye’de oyun editörlüğü yapan herkese: Lütfen hepimiz daha dikkatli olalım. Zaten oyunculuk ülkemizde ciddiye alınmıyor, bir de oyun dergilerinin tiraj kaygısıyla bu tür konuları hafife alması affedilemez bir hatadır. Firmaların yeni yeni ciddiye almaya başladığı Türkiye’de tüm oyun dergilerinin ve yönetici sıfatı eline verilmiş olanların, sorumluluğunun bilincinde olarak hareket etmesi gerekiyor.

Bu ay bizim kararımız, 15 gündür elimizde olmasına rağmen inadına “PES 2009 Preview Version”a incelemeymiş gibi yapmamak oldu. Böylece “bitmemiş PES 2009” incelemesi eksik olan tek oyun dergisi biziz Türkiye’de. Varsın eksik kalsın.

Muhteşem oyunların gelmeye başladığı Eylül ayında, böyle bir konuyla canınızı sıkmak istemezdim, ama sessiz kalıp bunları yutarsak, dolaylı yoldan Türkiye’deki oyun sektörü zarar görecek. O yüzden siz de sessiz kalmayın, biz de kalmayacağız.

SİNAN AKKOL

NOT: Eğitimlerine yanlışlıkla(!) yurtdışında devam eden kalan Yiğitcan ve Mehmet’e Allah kurtarsın diyor, başarılar diliyorum. Uzaklara kaçtınız diye altın makasımdan kurtulabileceğinizi sanmayın!

**GÖRSEL:** Aion: Tower of Eternity’den - İki Dünya Çarpışınca

# içindekiler

## 360drc









## PC İNCELEME









## KONSOL İNCELEME





# ORGANİZE SANAYİ





# LOG-IN





# bakmadan geçmeyin





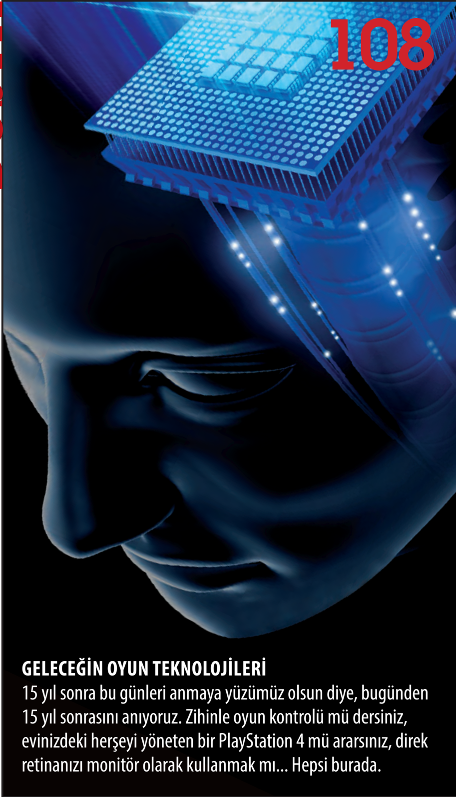









# DOSYA

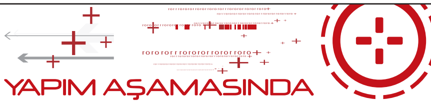




# EKRAN DIŞI



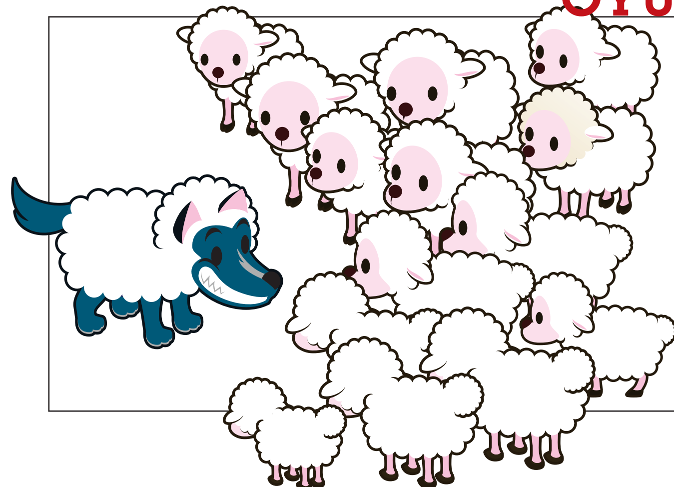




YAPIM AŞAMASINDA



# OYUN CANAVARI







# oyun indeksi

# OGZ_DVD

## KIZSAK DA BIOWARE OYUNU BE ABİ...




Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğine şaşıracaksınız.




MASS EFFECT GENİŞLİYOR

## Bring Down the Sky

Elimize düştüğü günden beri bir yanımıza çağırıyor bir kovuyoruz, bir okşuyor bir eziyoruz Mass Effect'i. Esasında bir üçleme olarak hazırlanıyor olsa da EA geçtiğimiz aylarda serinin daha da uzayabileceğinin sinyallerini vermiş ve ek olarak hikayedeki boşlukları doldurup oyun evrenini genişletmek amacıyla bölümler halinde yeni içerik paketleri dağıtacaklarını açıklamıştı. İşte DVD'mizin Full bölümünde bulabileceğiniz Bring Down the Sky, bu içerik paketlerinin ilki olarak karşımızda.

Yaklaşık bir buçuk saatlik oyun süresi vaatleyen Bring Down the Sky, dört gözlü insanımsı (hümanoid) yaratıklar olan Batarian adında yeni bir ırk, keşfedilecek yeni bir gezegen ve görevi başarıyla tamamladığımızda elde edeceğimiz yeni bir ödül içeriyor. Bir grup Batarian, Asgard sistemindeki bir mobil asteroit istasyonunu ele geçirip yakınlardaki Terra Nova adlı koloni gezegeninin üzerine doğru sürüyor. Komutan Shepard olarak bizim görevimiz, Normandy ekibiyle birlikte bu gezegendeki milyonlarca masum hayatı kurtarmak.

**Nasıl oynarım?**

**1.** Her şeyden önce Mass Effect'in bir adet orijinal kopyasına sahip olmanız gerekiyor. Diğer bir deyişle elinizdeki sürüm korsansa bu içerik paketini yükleyip oynamanız mümkün değil. Oyunun orijinalinin fiyatı 49 YTL'ye düştü şu aralar.
**2.** Oyununuz tamamsa sırada *BioWare Community* hesabı yaratmak var. Eğer önceden kayıt olmadıysanız **accounts.bioware.com/signup/create_account.html** adresinden yeni bir tane oluşturabilirsiniz.
**3.** Hesabınıza giriş yaptıktan sonra **masseffect.bioware.com/my_account/mepc_cdkey.html** adresine girerek elinizdeki Mass Effect CD şifrenizi kaydedin. Hemen ardından aynı sayfa üzerinden Bring Down the Sky için ücretsiz CD şifrenizi alabilirsiniz.
**4.** DVD'mizin Full bölümünden oyunun kurulum dosyasını açın, sorulduğunda elinizdeki yeni CD şifresini yazın ve kurulumu tamamlayın. Artık Mass Effect'i her zamanki gibi çalıştırabilir ve galaksi haritasından Bring Down the Sky ile eklenen yeni içeriğe ulaşabilirsiniz.

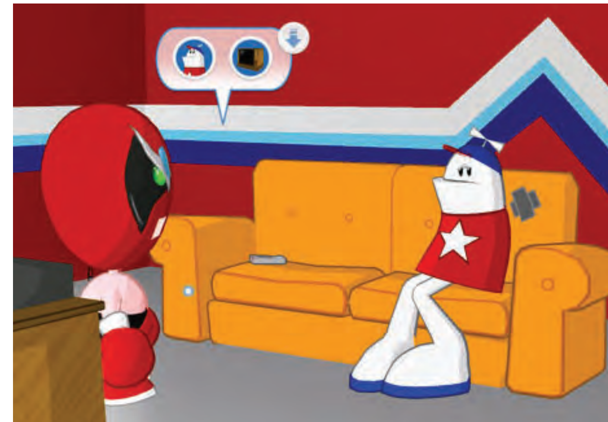


DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN
5 ŞEY
1- Legend: Hand of God
2- GİM – SoulCalibur IV
3- Game Con. 08 videoları
4- Façade
5- Reaxxion

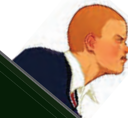
AWESOMENESS!

## Strong Bad Episode 1 Homestar Ruiner

Alemin en kaslı, en kötü, en havalı, en çekici, en hin, en dinamik, en karizmatik, en müstehzi, en dehşetengiz, en vesaire vesaire karakteri Strong Bad oyun oldu! *Homestar Runner* adlı flash animasyon serisinden PC ve Wii platformlarına beş bölümlük bir oyun olarak uyarlanan Strong Bad's Cool Game for Attractive People'ın ilk bölümü Homestar Ruiner, tıpkı animasyonlarında olduğu gibi, video oyunları da dahil olmak üzere bilumum popüler kültür öğesini dalgaya alıyor. DVD'mizdeki demonun ardından veya öncesinde **www.homestarrunner.com** adresini ziyaret etmeyi, özellikle de sitedeki *Strong Bad E-Mails* bölümüne göz atmayı unutmayın.



# 360drc



**Bully** PC'mizi dövecek

Okuldan kafa göz dağılmış olarak dönen aksi çocukların bir numaralı oyunu, elinde sopasıyla bize doğru geli.. İMDAAT!

syf 11 >>



## Leyleği havada gören dergi

**Nedir bu 360drc'nin talihsizliği… Önce Ubidays oldu, 360drc'ye konu olması gereken malzemeyi Sinan gidip Paris'te bizzat görünce bizim sayfalar hafiften çekti. "Biz Bunları İstiyoruz" sayfalarına girecek ne varsa, Ubidays dosyasına yatay geçiş yaptı. Eh, sonra geçen ay E3 çıktı karşımıza, bir demir leblebi olarak. 360drc, elindeki avcundaki tüm büyük haberleri filan otomatikman bu dosyaya kaptırdı. Şimdi de Games Convention… Tuğbek kalktı Leipzig'e kadar gitti. Şimdi ne diyeceksin, elden ne gelir? Aynı oyunlara aynı sayı içinde iki tane ön inceleme yazamacağımıza göre, "al abi, senin olsun" dedi 360drc, "ne de olsa sen gördün, yapımcısıyla konuştun, oyunu oynadın, ühü"… Yine de Leipzig'den kurtarabildiğimiz id Software dosyası ve Sonic'e kılıç kuşandıran Sonic and the Black Knigt için gururluyuz.**

**Şimdi sırada Tokyo Game Show var ama bu kez önlemimizi aldık. Bölüm olarak ağırlığımızı koyup bizzat orada olmak gibi bir niyetimiz var. O zaman kimsecikler alamayacak sayfalarımızı, her yer 360drc olacak, bütün dünya, bütün Oyungezer… -Buraya bir yere kötü adam gülüşü ekleyin.**

**-C. SERPİL ULUTÜRK**

## 360drc iç açılar






# Sonic and the Black Knight

## BİR KİRPİ GÖRDÜM SANKİ? EVET EVET KILIÇLI BİR KİRPİ GÖRDÜM –YİĞİTCAN ERDOĞAN

Sonic. Büyük ihtimalle oyun dünyasının en köklü, en ünlü karakterlerinden biri. Bir firmanın maskotu, bir oyun döneminin simgesi, bir oyuncu neslinin sevgilisi. Sega'nın Nintendo'ya sert cevabı, aile dostu Mario'nun punk ve anarşik kuzeni. Ve benim bir türlü sevemediğim tek oyun karakteri.

Millet bayılır, hastası olurdu ama ben uzaktan takdir ederdim Sonic'i. Çünkü tanıştığımız dönem, birbiri ardına vasat Sonic oyunlarının pörtlediği ve benim oyunculuğumun olgunluğa yaklaştığı dönemlerdi. Üstüne bir de ATV'de verilen o kepaze çizgi film vardı, itici seslendirmeleri ve rezalet hikâyesiyle. Sevmiyordum ve sevdirtmiyordum. O yüzden, o meşhur soru vardı ya oyun dünyasında dönen, "Mario mu döver Sonic mi?" diye... Benim o soruya mutlak cevabım Mario'ydu. Neden diye sorarlardı ve basitçe "Sonic'in son düzgün oyunu kaç senesinde çıktı allasen?" diye cevaplardım. Susarlardı. Şimdi Black Knight hakkında deli gibi bilgilendim ve bu soruyu bir daha sormanızı istiyorum çünkü cevabım değişti. "Kılıçlı Sonic döver... hem de eze eze."

### İYİ KİRPİLER CENNETE, ÇITIR KİRPİLER NEREYE?

Sonic serisinde pek fazla yenilik yapılamayacağını, hatta yapılmaması gerektiğini düşündüğüm zamanlar olmuştu o Sonic "oyuncuklarının" yağmur olup yağdığı dönemlerde. Kabul, Sega'nın bu hadiseye pek kafa yormadığı açıktı ama yorsalardı dahi pek bir şeye ulaşamayacaklarını düşünüyordum. O yüzden her taraftan kaliteli Sonic oyunları üstüme üstüme gelirken bir garip oluyorum. *Sonic Chronicles*, *Sonic Unleashed* hakkında daha çok şey bildikçe Sega'nın bana nanik çektiğini hisseder gibi oluyorum. Ama bir oyun editörü olarak bu naniğin altında kalamam. Naniği görüyor ve bir dumurla artırıyorum: Sonic'i kılıçla görmenin dumuru.

Siz ilk ne düşündünüz bilmiyorum ama ben Wii oyunu olduğunu duyunca "Wiimote'u sömürmenin yeni bir yolu" diye düşünmüşüm. Sanki sırf Wiimote var diye bir kılıç vardı Sonic'in elinde. Öyle yapmamışlar. Evet, hızlı kirpimizin elinde bir kılıç var ama bu kılıç atmosfer gerektirdiği için, oyunun yapısı onu doğurduğu için orada ve o sevdiğimiz Sonic eğlencesinin de kılına dokunmuyor.

Peki nedir Sonic'in eline bir kılıç verilmesini gerektiren durum? Basit aslında. Sonic'in elinde bir kılıç var çünkü içine (Merlina adlı bir büyücü tarafından) çağrıldığı dünya, kılıçlarla alakalı efsanelerin en büyüğünün dünyası. Kral Arthur'un dünyası. Ama yine de Sonic oraya gittiğinde karşısında efsanedekinden tamamen farklı bir Arthur buluyor, kötü bir şövalye olmuş, karalara bürünmüş Arthur. Ya da yeni adıyla: The Black Knight.

Peki bütün o kötülüğün karşısında Sonic'in durduğu yer o kadar kesin olabilecek mi? Bu tamamen size kalmış. Oyun tamamen açık uçlu bir dünyada, keşfe dayalı bir şekilde ilerliyor. Etrafta birçok kasaba, zindan ve kale göreceksiniz. Hazine sandıkları, içinden çıkan eşyalar, kasabanın içinde insanlar… Ve insanların size verdikleri görevler. Aşağı yukarı size her görev verildiğinde elinizde iki şans olacak. Görevi bitirip size o görevi verenin saygısını kazanmak ya da... ya da karanlık tarafa geçmek. Görevi iplememek, hatta görevi vereni hafif tartaklamak (öldüremeseniz de). İkinci durumu tercih ederseniz size kötü bir şövalyenin sahip olabileceği iğrenç puanlar verilecek. Çok heveslenmeyin, kötü şövalye olunca da dünyayı kurtarmak zorunda kalacaksınız fakat insanlar sizi daha az sevecek, hafif daha farklı bir oyun oynayacaksınız. Bir yetenek sistemi olacak ve o sistem dahilinde belki de kötü şövalyeler farklı yeteneklere erişebilecek.

N'olursa olsun, oyun nasıl çıkarsa çıksın, oyunu inceleyen yazarı şunu söylemeye davet ediyorum: En azından denediler. Sonic'in "koşup tepen kirpi" kalıbından çıkmasını istediler, yeni bir atmosfer ve yeni bir aparat denediler. Sevgili Sonic and the Black Knight inceleyicisi, evet sen. Eğer oyun iyi çıkarsa "Süper bir Wii oyunumuz oldu" diyebilirsin ama kötü çıkarsa en azından şunu demeni istiyorum: "Denediler." Daha da denemeye devam et Sega, söz bir ara çizgi filmleri de sevmeyi öğreneceğim.







**1-** Kral Arthur'la Sonic'i karşı karşıya getirecek kadar abarttı mı oyun dünyası cidden?

**2-** Belki biz manyadık, belki de gerçekten yeni Prince'i andırıyor bu haliyle Sonic.



### ŞCR / Sega Sonic Team

Star Wars oyunlarıyla tanıdığımız Sonic Team... Dermişim :) Bildiğiniz gibi Sonic külliyatı onlardan sorulur.

**Sonic Heroes (2004)**
PS2 ve Xbox'a kirpiyi getiren oyun. Kusursuz değildi ama Sonic'in yeni platformlara sıçraması açısından mühimdi.

**Sonic Riders (2006)**
Sonic'i bir araç üstünde yarıştırmak ne kadar anlamlı olabilir ki demeyin, kirpiler de yorulur bazen…



### KISACA

**Tür:**Platform-Aksiyon
**Yapım:** Sega
**Platform:** Wii
**Çıkış Tarihi:** 2009 Baharı
**Web:** www.sega.com/games/?g=490
**Platform:** Nintendo Wii



> Hâlâ duymadıysanız biz söyleyelim, GTA IV'ün PC'ye çıkış tarihi belli oldu: 18 Kasım 2008 > John Carmack, yine genel eğilimin aksine tavrını koyarak Carmack'lığını yaptı: "id'in bir DVD projesine girişme ihtimali sıfır." >>



Uzaylılar bir DNA'dan işte bu tarz bir insanlık yaratacak... Hayırlısı olsun.

# İNSANLIĞIN GELECEĞİ TABULA RASA'DA

2 Eylül itibariyle insan türünün devamı bir Tabula Rasa oyuncusunun genlerine bağlı hale gelebilir. Çünkü oyunun babası Richard Garriott, bu konu üstünde ne kadar düşündü bilmiyoruz ama (fena halde şüphedeyiz) bir yarışma düzenleyerek oyunculardan bir tanesinin DNA'sını taşıyan bir kapsülü 2 Eylül'de Uluslararası Uzay İstasyonu'na götürerek uzaya gönderme kararı verdi. "Eğer dünyanın başına bir şey gelirse bu DNA örneği gelecekte insanlığın yeniden yaratılmasını sağlayabilir" diyen Garriott, bence fena halde abartmış.



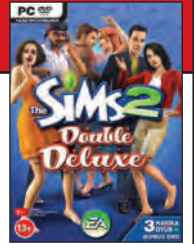

# ŞŞŞ, ALAN WAKE, UYAN ARTIK

Üç yıl kadar önce duyurulan Alan Wake'ten o kadar umudu kesmiş durumdayız ki kendi aramızda bu oyunla ilgili en sık tartıştığımız şey ismine Alan Fake mi desek, Yalan Wake mi, o oluyor. Çok da severek yapmadığımız bu tartışmayı belki de bitirecek bir haber geldi nihayet Remedy'den. Kendi forumlarından, artık kazan kaldırma aşamasına gelen hayranlarını sakinleştirmek için yaptıkları açıklamada "Biliyoruz, hepinize bir özür borçluyuz" diyor Remedy yapımcıları, "Mayıs 2005'ten beri sizi hiç bilgilendirmedik." Özrü kabul edip derhal açıklamanın esas bölümüne geçiyoruz:

"Evet, hâlâ buradayız ve sizin için Alan Wake'i hazırlamaya devam ediyoruz. Uzun zamandır süren yapım aşamasında eğer her şey yolunda gitseydi, şu anda oyunu oynuyor olacaktınız. Ama bütünüyle yeni bir oyun tasarlamak düşündüğünüzden daha zor olabiliyor, bazen yaptıklarınızı bozup başa dönmeniz ve yeniden tasarlamanız gerekiyor." Tamam da abilerim, siz Alan Wake ne zaman çıkıyor, onu bir deyin hele… "Ekibimizin tüm gücüyle, en iyisi için çalıştığına emin olabilirsiniz. Emin olun, bittiğinde çok seveceğiniz bir oyun olacak" diyorlar (ve yeniden sıcak yataklarına dönüyorlar?).



# TOP 20 


**Sims 3 de geliyor! Yakında "Sims harici Top 20" diye bir listemiz olacak sanırız.**

**1 The Sims 2: Double Deluxe**
**EA**
Gidin artık küçük insanlar, gidin buralardan! Yeterin yahu!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 02 | The Sims 2: Freetime | EA | Değişmedi |
| 03 | WoW: Battle Chest | Blizzard | Değişmedi |
| 04 | Civilization IV Complete | 2K Games | Değişmedi |
| 05 | Sins of A Solar Empire | Kalypso Media | Yükseldi |
| 06 | Space Siege | Gas Powered Games | Yeni |
| 07 | Crysis | EA | Yükseldi |
| 08 | Call of Duty 4: Modern Wafare | Activision | Düştü |
| 09 | Command & Conquer 3: Tiberium Wars | EA | Değişmedi |
| 10 | The Sims 2: Bon Voyage | EA | Düştü |
| 11 | Unreal Tournament 3 | Epic | Yeni(den) |
| 12 | Assassin's Creed | Ubisoft | Düştü |
| 13 | WH40K: Dawn of War Soulstorm | THQ | Düştü |
| 14 | Mass Effect | EA | Düştü |
| 15 | Beijing 2008 | SEGA | Düştü |
| 16 | MS Flight Simulator X Deluxe | Microsoft | Değişmedi |
| 17 | World in Conflict | Vivendi | Yeni(dan dun) |
| 18 | The Orange Box | Valve | Yeni(lendi) |
| 19 | Age of Empires III Gold | Microsoft | Düştü |
| 20 | Medieval II: Total War- Gold Edition | Sega | Düştü |




# OYUNCU HAKLARI HEMEN, ŞİMDİ!

Stardock ve Gas Powered Games, oyun yapımcılarının bugüne kadar hiç gündeme getirmediği bir konuyu açıklığa kavuşturmak üzere bir araya geldi ve oyun endüstrisinin ilk Oyuncu Hakları Beyannamesini yayınladı geçen ay. Toplam 10 maddeden oluşan beyannamede gözlerimizi yaşartacak kadar ince bir yaklaşım var. Bilgisayarımızda çalışmayan bir oyunu iade etmekten tutun da her oyun için minimum sistem gereksinimlerinin ortalama PC düşünülerek hazırlanması gerektiğine, oyunların PC'mize bizden izinsiz küçük programcıklar kurmamasına, yapımcılar tarafından potansiyel suçlu olarak görülmememiz gerektiğine, çıkan oyunlar için anlamlı güncellemeler bekleme hakkımıza kadar her şey var listede… Ben en çok tek kişilik bir oyunu oynayabilmek için bile internete erişimini şart koşan oyunlara tepki gösteren 9'uncu maddeyi sevdim (EA'in kulaklarını çınlatarak). Stardock'u da Gas Powered Games'i de seviyorduk zaten, şimdi daha da sevdik.



## Okulda terör PC'ye taşınıyor

**PC sahipleri olarak özlem içerisinde baktığımız oyunlar birer birer bize gelmeye başlayınca insan sevinmeden edemiyor. Fable, Mass Effect, Gears of War, GTA IV derken şimdi bir özlediğimiz oyunla daha karşı karşıyayız, Bully. Önce PS2'cilerin, sonra 360 ve Wii'cilerin deneme fırsatı bulduğu oyun, en sonunda PC'lerimize de geliyor. Şu an için PC versiiyonuna özel ne olduğu hakında hiçbir şey bilinmese de heyecanlandığımız kesin.**

>> > Flagship Studios isminden yeterince acı çeken Hellgate: London ekibi taze bir başlangıç yapmaya karar verdi. Onlar artık Runic Games (Ruinic olmasınlar da yine...) > Brothers in Arms'ın yapımcısı Gearbox ekibi, Halo 4'ün



# BİLİNÇALTIMIZI DOYURMAYA GELİYOR!

**TEMMUZ AYININ SON GÜNLERİNDE DALLAS'TA DÜZENLENEN QUAKECON 2008, FPS SEVEN BİRÇOK BÜNYEYİ FAZLASIYLA MUTLU ETTİ. İLK KEZ DUYDUĞUMUZ BİR OYUN OLMASA DA QUAKECON 2008'İN PORTFÖYÜNDE, ID'İN DETAYLANDIRILAN PROJELERİ HEPİMİZİ HEYECANLANDIRDI. BELLİ Kİ FPS'LERİN VE GRAFİK MOTORLARININ ŞAHI ID, HEPİMİZE YENİDEN *SIRADAN* OLMAYI SEVDİRMEK ÜZERE YOLA ÇIKMIŞ DURUMDA.** -K. MEHMET KENTEL





## WOLFENSTEIN

İlk Wolfenstein piyasaya çıkalı tam 25 sene olmuş. Oyun tarihindeki ilk stealth (gizlilik) bazlı aksiyon oyunu olan *Wolfenstein*'ı, aynı türdeki devamı *Beyond the Castle Wolfenstein* izlemişti. Ama Wolfenstein isminin oyun dünyasındaki büyük patlaması, 92'de id'in ellerinden çıkan *Wolfenstein 3D* sayesinde oldu. FPS türünün ve bununla beraber PC'lerin de yaygınlaşması için çok önemli bir yapımdı Wolfenstein 3D. 2001'de çıkan *Return to Castle Wolfenstein* ise büyük sükse yapmamış olsa da iyi bir oyundu. Şimdi elimizde olan projeyi ise, id ve Raven ortaklaşa geliştiriyor ve böylece oyun tarihinin en önemli serilerinden biri, dördüncü kez Wolfenstein Kalesi'ni ziyaret ediyor.

Oyun yine 2. Dünya Savaşı sırasında geçiyor ve yine Nazilerin gizli gizli yaptıkları korkunç deneylerden alıyor konusunu. Önceki (Wolfenstein 3D'den itibaren) oyunlardaki gibi Polonyalı gizli ajan William "B. J." Blazkowicz'i yönetiyoruz ve yine Nazilerin deneylerini engellemeye, o deneylerin sebep olduğu doğaüstü olaylarla mücadele etmeye çalışıyoruz. Yeni nesil Wolfenstein, Isendstadt adında hayali bir Alman şehrinde geçiyor. Bu şehirdeki gizli bir Nazi grubu, *Thule Society*, onlara sınırsız bir güç getirecek olan "Black Sun" (Siyah Güneş) projesi üzerinde çalışmakta, Blazkowicz de onları engellemek üzere görevlendirilmiş durumdadır. Gizli ajanımızın bu zorlu görevde en büyük destekçileri şehirdeki Kreisau adındaki direnişçi bir grup. Bu grup tarihin normal seyrinde Alman aristokratlardan oluşan kapalı bir örgütken, Wolfenstein'da kendilerini Nazileri çökertmeye adamış olarak çıkıyorlar karşımıza. Kreisau'nun şehir içindeki sığınakları bize hem cephane ve istihbarat sağlayacak, hem de orada direnişe yardımcı olacağımız yan görevler alabileceğiz. Oyun boyunca Kreisau üyeleri bizle beraber çatışmaya da girecek ama onları yönetmek gibi bir şansımız olmayacak.

- **TÜR:** FPS
- **YAPIMCI:** Raven/id
- **PLATFORM:** PC, X360, PS3
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** Belli değil



Wolfenstein'ın en can alıcı özelliği, Nazilerin yaptığı deneylerin sonucu olarak ortaya çıkan "veil" (örtü, peçe) adındaki paralelimsi boyut. Bu boyut Yüzüklerin Efendisi'nde "tek yüzük"ü takanların içine girdikleri gibi bir yer (id semalarında şu sıralar hangi filmin izlendiği belli), gerçek dünyanın çarpıtılmış, garip yaratıklarla ve koyu bir yeşille doldurulmuş hali. Naziler de bu evrene girmeye başladıkça *veil* daha da tehlikeli bir yer haline gelecek. Buraya giren Naziler de çok daha güçlü düşmanlar olacak. Aslında *veil*'in gerek sunumu gerek de mantığı *Jericho*'dakine çok benziyor. Bu dünyada normalde karşımıza çıkmayan tehlikelerle mücadele ederken, biz de bu doğaüstü hâlin nimetlerinden faydalanıyoruz. *Veil* içindeyken kahramanımız B.J. de daha hızlı hareket edebilecek, normalde göremediği gizli geçitleri kullanabilecek ve henüz bir tanesi açıklanmış (zamanı durdurmak) üç tane özel yeteneği olacak. Ayrıca "Geist" (Alm. "ruh") adı verilen, ortamdaki tüm enerjiyi kendi içlerinde toplayan büyük, mavi yaratıklar olacak ve bunlar öldürüldüğünde etraftaki tüm düşmanlar da onunla beraber ölecek ("amatör ruhunuz ölmüş" diyorlar ya, o hesap).

Eski Wolfenstein'ların en büyük keyiflerinden biri daimi bir keşif duygusu vermesiydi. Yeni oyunda da bu hissin korunması için bölümlerin içine bol miktarda hazine, eşya vb. gizleniyor. Oyunun multiplayer'ı *Wolfenstein: Enemy Territory*'nin mantığı üzerine geliştiriliyor ve bu da demek oluyor ki sınıf ve takım bazlı mücadeleler olacak Wolfenstein'ın çoklu savaşları.

Wolfenstein'ın oyun içi videolarını seyrettiğinizde görüyorsunuz ki oyunun grafikleri bırakın id'in burada bahsi geçen diğer yapımlarının standardını, şu anki grafik standartlarının bile altında kalıyor. *Tech 4*'ü, yani Doom 3 motorunu kullanıyor zirâ Wolfenstein (oysa Doom 4 ve Rage için yeni motor *id Tech 5* kullanılıyor). Ancak eski id motorlarını güzel oyunlara dönüştürmek konusunda en başarılı firmalardan biri olan Raven'ın (*Heretic*'ten *Soldier of Fortune*'a) derdinin pek de grafik olmadığını söylemek mümkün. Eski Wolfenstein tadını gerilimli bir FPS'yle yeniden ekranlara taşımak istiyorlar ve bunu da yapacak gibiler.

# RAGE

*"id'e analojilerle yaklaşırız: Ona "kaos" deriz, coşkun heyecanlarla dolu bir kazan... İçgüdülerden gelen bir enerjiyle doludur içi ama hiçbir düzeni yoktur, kolektif hiçbir istek üretmez, sadece içgüdüsel ihtiyaçlarının, 'zevk prensibi'ne göre doyurulması için müthiş bir açlık."* (Sigmund Freud, *Yeni Psikanaliz'e Giriş Dersleri*)

id Software hakkındaki bir yazıya Freud'la başlamak ne kadar da klişe duruyor. Klişelikleri bu kadar bariz olan şeylerin böyle güzellikleri var işte, neredeyse hiç kimse tenezzül etmediği için ilk kullanan kişi siz olabiliyorsunuz. id Software, kendi klişelerini kurmuş, onlar üzerinde yükselmiş bir firma. Teknoloji harikası grafik motorlarının hayat verdiği basık, klostrofobik koridorlar ve aksiyonun damarına basmış kurgular. Bütün bunları biliyoruz zaten.

İlginç olan, id'in kendi klişelerini aşmak için, aynı benim yazıya Freud'la başlamam gibi, herkesin aklına gelecek ama muhtemelen herkesin aklına geldiği için de pek fazla kimsenin kullanmadığı bir klişeler setini devreye sokuyor olması. Rage, id'in kendini yeniden yaratmasının bir ürünü, Rage tüm oyun dünyasına klişeleri kullanarak klişelerin nasıl aşılacağını gösterecek. Yani, umarım. Okumaya başladığınız bu yazı, işte bu umudu anlatıyor.

## KARANLIĞI SORGULAMAK

*Doom 3*'ü bitirdikten sonra, id ekibi bir sene kadar *Darkness* isimli (ama bildiğimiz *Darkness* değil), yine kapalı, karanlık mekânlarda geçen bir oyun üzerinde çalışmış. Ama sonra belli ki kendi klişelerinden sıkılıp başka bir şeyler yapmaya karar vermişler. Rage, o "başka şeyler"in sonucu işte.

Rage'in olayı, hepimizin bastırdığı, bilinçaltımıza itmeye çalıştığımız (id?) ve zaman zaman Göktuğ'un köşe yazılarında açığa çıkan ergenlik fantezilerimizi, yani hayatımızın en büyük klişelerini, kendi merkezine koyarak id'e özgü klişeleri yeniyor olması. Rage, bildiğimiz id aksiyonunu açık mekânlara taşıyor ve o aksiyona bir de arabaları ekliyor. Eh, kadınların da mutlaka orada olacağını düşünürsek, oyunun bir idimizi fazlasıyla besleyeceği çok açık.

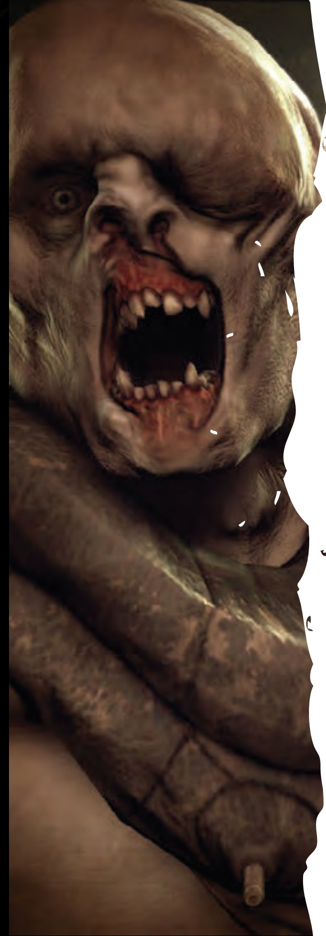
Görmeye çok alışık olduğumuz kıyamet sonrası bir dünyadayız Rage'de. Üzerinde yaşadığımız her saniye kendisi için yeni yeni felaketler düşlediğimiz mavi-yeşil (yani light) dünyamız yine bir meteor saldırısıyla karşı karşıyadır. Büyük bir göktaşının dünyaya çarpacağı bilinmektedir ancak tehlikenin tüm dünyayı yok edebilecek kadar büyük olduğu çok geç fark edilir. Bunun üzerine toplanan dünya liderleri, insan ırkının geleceğini güvence altına almak için büyük bir sığınak inşa edilmesine karar verir. En sonunda büyük çarpışma gerçekleşir, göktaşının alevli kolları dünyanın hiç de arzulu olmayan vücuduna sarıldığında, bildiğimiz haliyle dünyadaki yaşamın sonuna gelinmiştir. Sığınaklardan yeni bir hayat kurmak için dışarı çıkanlarsa karşılarında hiç beklemedikleri bir dünya bulurlar. Sığınaklara giremeyip çarpışma anında yukarıda kalan ama bir şekilde ölmeyip başkalaşan eski-insan/yeni mutantlar, aşağıdan çıkanlara hiç de iyi olmayan bir karşılama töreni hazırlamıştır. Sığınaktan çıkan insanlar, bir yandan mutantlarla mücadele ederken bir yandan da kendilerine yeni şehirler kurmaya başlarlar. Her biri, kurulacak yeni dünya düzeni için farklı fikirlere sahip bu topluluklar birbirleriyle de mücadele etmeye girişir.

İşte *Fallout, Mad Max, The Road Warrior, Hills Have Eyes, Death Race 2000, Bikini Karate Babes* (pardon) gibi yapımlardan etkilenerek yaratıldığı yapımcılar tarafından da kabul edilen bu kıyamet sonrası dünyada, oyuncular sığınaktan yeni çıkmış ve hayatına yön vermeye çalışan bir gezgini yönetecek. Oyun boyunca oldukça büyük bir dünyada, şehirden şehire gezip, farklı atmosferlerle örülü mekânlara girip çıkacağız. "Keşif" oynanışın önemli elemanlarından biri olsa da, Rage'in oyun yapısı *GTA* tarzı bir özgürlük sunmuyor. Rage'in kurgusu hikâye bazlı bir oynanışın üzerinde yükseliyor. Oyuncunun kritik anlardaki seçimleri önemli olsa da bunlar yapımcıların oyuncuyu istedikleri yere götürmelerine engel olmayacak. Oyundaki aksiyon, aralara serpiştirilmiş adventure öğeleriyle de dengelenecek, böylece yine alışık olduğumuz id oyunlarına göre daha çeşitli bir oynanış görebileceğiz Rage'de.

Rage'deki sürüş kısmı, hem senaryo dâhilinde gerçekleşen yarışlarda, hem de bölümlerin içine yedirilmiş çeşitli aksiyonlarda karşımıza çıkacak. Ayrıca sahip olacağımız bir garaj sayesinde kullandığımız taşıtları özelleştirebileceğiz (yani "özelleştirme" derken, anladınız siz). Bunu da yarışlardan kazanacağımız paralarla yapacağız. Oyunun grafikleri gerçekten pek güzel gözüküyor, gerçi fragmanda gözüken mutantların *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki Uruk Hai'lere biraz fazla benziyor oluşu tüm Oyungezer ofisi tarafından tespit edilmiş olsa da çok dert değil. Hep aydınlık ve geniş arazilerde, güneş ışığıyla çizilen resimler hâkim Rage'in havasına. *Quake Wars*'da da uygulanan ve Carmack'in çok yaratıcı bir şekilde "megatexture" (megakaplama) adını verdiği bir grafik teknolojisi kullanılıyor oyunda. Bu teknoloji sayesinde, yine Carmack'ın ifadesiyle "10 bin monitörün yan yana gösterebileceği" kaplamalar yaratılabiliyor, böylece tek bir seferde böylesine büyük kaplamalar çizildiğinde oyun çok daha performanslı çalışıyor. Performans konusunda böylesine bir güvence, tasarımcıların istedikleri gibi çizimleri oyuna eklemesini, oyunun çok daha güzel gözükmesini sağlıyor. Ayrıca bu teknolojinin platform seçmediğini de belirtelim. Ama 360 kullanıcılarına şöyle bir kötü haberimiz var, Microsoft 2 diski aşan oyunlardan çok fazla telif istediği için, Rage 360'a iki diskle çıkacak ve bu yüzden Blu-ray'in nimetlerinden yararlanan PS3'e göre daha kötü gözükecek. Carmack bu konuda Gatesgiller'den anlayış bekliyor.

Son olarak Rage'in multiplayer seçeneklerine de değinelim. Klasik multiplayer modlarının dışında, özel olarak hazırlanmış co-op görevleri olacak oyunda. Bu görevlerde oyuncular aynı araca binip direksiyon-silah kombinasyonları kurabilecekler ya da *banaheroyundaayniseydenbahsediyorumgibigeliyor.com.*

Rage güzel bir oyun olacak, burası çok belli. Serpil'in sevdiğim bir tespitini Rage için kullanmak istiyorum: "Sıradanlık konusunda müthiş yetenekli" bir oyun olacak Rage ve bayıla bayıla oynayacağız kendisini. id'in açık alan korkusunu yenmesinin vakti de gelmişti zaten.



- **TÜR:** FPS-Sürüş
- **YAPIMCI:** id Software
- **PLATFORM:** PC, PS3, X360
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** Belli değil



# QUAKE LIVE

- **TÜR:** Online FPS
- **PLATFORM:** PC
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** Güz 2008

Quake Live, id'in şu an üzerinde çalıştığı oyunlar içinde en iddiasız, en mütevazı olanı. Ama bu onu önemsiz bir oyun yapmıyor. Zira Quake Live oyun dünyasının geleceğinin şekillenmesinde önemli bir hamle olabilir. Oyun Quake 3 Arena'nın geliştirilmiş versiyonu. Elbette dokuz sene önce çıkmış bir oyunun "geliştirilmiş" hali çok heyecan verici değil. Quake Live'ı asıl önemli kılan, oyunun quakelive.com internet sitesi üzerinden ve tamamen ücretsiz biçimde oynanabilecek olması. Yani ne bir şey indirerek, ne de ödeyerek; sadece bedavaya kayıt olarak Quake'in eşsiz multiplayer deneyimine ortak olabileceğiz. Oyuncuların elini cebine attırmayan Quake Live arenaları—işte burası oyun dünyasının geleceğini yakından ilgilendiriyor—oyunun sponsorlarının billboard'larıyla dolu olacak. Dolayısıyla ilk kez bir oyunda reklam, oyunun birincil öğelerinden biri haline gelecek. Sponsorlar ayrıca özel yarışmalar düzenleyip, kazananlara gerçek ödüller verecek; oyunculara özel *skin*'ler de armağan edebilecek.

Oyun Quake 3 motoru kullanıyor ama dokuz senelik bu motorun eline yüzüne bakılır bir hale getirildiğini ekran görüntülerinden rahatça görebiliyoruz. Tamamen internet tabanlı bir oyun olduğundan güncelleştirme, patch yükleme falan gibi dertlerimiz de olmayacak. Quake Live'da efektif bir eşleştirme sistemi olacağı, yeni oyuncuların tecrübelilerin daimi avı olmamasının sağlanacağı söyleniyor yine yapımcılar tarafından.

Quake Live ilginç bir deneyim olacak. id Software yetkililerinin "aynı spor karşılaşmaları gibi" demesi içinizi ne kadar rahatlatacak bilmiyorum; biz sporun ticarileşmesini de sevmiyorduk ki oyunun ve oyuncunun iyice metalaştığı bu arenaları sevelim? Eğer denemek istiyorsanız, oyunun beta testi açıldı.



# DOOM 4

*"Oyunda silahlar olacağını söyleyebilirim, kan olacağını, şeytanların olacağını, vücut parçalarının olacağını söyleyebilirim. Başka bir deyişle, size Doom 4'ün harika olacağını söyleyebilirim, çünkü zaten başka türlü olamazdı, değil mi?"* (Todd Hollenshead, id'in CEO'su.)

Wolfenstein'la beraber FPS'lerin bir başka atası olan Doom, şu an yeni id projeleri hakkında elimizde en az bilgi olanı. Bu senenin 7 Mayıs'ında, id'in verdiği bir iş ilanıyla duyurduğu Doom 4, ikinci kez ve bu sefer "resmi" olarak 31 Temmuz'da, QuakeCon2008'de duyuruldu. Ancak hayranlarının oyunun detaylarına ulaşmayı dört gözle bekledikleri QuakeCon'da oyun hakkında hiçbir şey gösterilmedi.

Doom 4 hakkında bildiğimiz neredeyse tek şey, konsollar için Rage'in 60 fps'ye, Doom 4'ün ise 30 fps'ye kilitlenmiş performanslar vereceği ve dolayısıyla Doom 4'ün grafiklerinin çok daha güzel gözükeceği. Bir de Hollenshead'in Doom hayranlarına gerekli anahtar kelimeleri aktardığı pek mühim açıklaması var elimizde. Eh, Doom için bu kadar yeterli herhalde.

- **TÜR:** FPS
- **PLATFORM:** PC
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** Belli değil

METUTECH-ATOM



# ATOM KARINCALAR GELİYOR!

## ODTÜ'DE KOCAMAN BİR OYUN BAHÇESİ –GÜVEN ÇATAK

Türkiye'nin ilk oyun geliştirme merkezi olan Atom, ODTÜ Teknokent bünyesinde çalışmalarına tam gaz devam ediyor. Yapılan seçmeler sonucu başvurular, bir çekirdek ve bir de genel sınıfa indirgenmişti. Çekirdek sınıf, girişimcilik gibi servis derslerinin yanı sıra modelleme-kaplama gibi teknik dersler alırken genel sınıf da adı üzerinde daha genel dersler aldı ve onların da aralarından bir grup seçilerek çekirdek sınıfa eklendi. Tüm bu dersler sonucunda hem aşağı yukarı her alandan genel bir yoklama çekilmiş oldu hem de tanışıldı, kaynaşıldı.

Artık sırada daha ciddi ve özel eğitimler var ve tabii bunlarla birlikte yürüyecek olan oyun projeleri. Peki, bundan sonra neler olacak? Ders vermek için gitmişken proje yöneticisi Mustafa Kızıltaş ile görüşme fırsatım oldu, hem bu konuda hem de genel işleyiş hakkında: "Atom, bir ön kuluçka merkezi projesi. Olgunlaştığı zaman (ki bundan kastım üretime değer projeler ve şirketleşmeye değer grupların çıkması), Atom kuluçka merkezine transfer olacak. Şu an deneme safhasındayız. Buradan aldığımız verilere göre bir sonraki aşamayı organize edeceğiz. Ama genel olarak niyetimiz, katılımcılara balık vermek değil ama balık tutmayı öğretmek. Atom'da her aşama birbirini besleyerek gelişiyor. Verdiğimiz eğitim ve teknoloji desteğinin yanı sıra şirketleşmeye uygun olan gruplara da finansör bulma anlamında el veriyoruz. Tabii herkesin iyi bir oyun fikri olamaz veya her grup şirketleşemez ama başka fikirler ve şirketler altında çalışabilir ve bu sayede oyun geliştirmeye yönelik insan kaynakları oluşturulabilir. Çünkü ancak şirketler ve insan kaynaklarıyla sektörün oluşumunu sağlayabiliriz. Ayrıca olaya sadece yurtiçi olarak bakmıyoruz. Birçok yabancı firmayı buraya davet ediyoruz özellikle eğitim anlamında. Ama aslında bir yandan da amaç yurtdışına Türkiye'de böyle bir oluşumun olduğu haberini yaymak ve gerektiği zaman yabancı firmaların bizim şirketlerimizi ve insan kaynaklarımızı tercih etmesini sağlamak. Şu an Intel, Microsoft, Exper ve Crytek gibi büyük şirketlerle organik bağlarımız var, hem eğitim hem teknoloji anlamında. Dersler oturduğu zaman hareket yakalama ve ses stüdyosu gibi diğer gerekli yatırımları da yapacağız. İlk dönemin sonunda yapılabilir projelerle ikinci döneme geçiyoruz ve tabii devamlılık için 2009 yılında yeni katılımcılarımızı bekliyoruz."

Atom bu işi kıvıracak. Olayı ele alışlarından belli. Biz de arkalarındayız tabii ki. Takibe devam; siz bizi, biz de onları.



### GÖKTE ARARKEN DEVIANTART'TA DEUS EX 3 BULMAK

Şu bakmakta olduğunuz laboratuvar Deus Ex 3'ten. İlk bakışta fazla bir şey ifade etmiyor olabilir ama biraz dikkatle incelerseniz (sayfaya zoom yapın, olmuyorsa elinize bir büyüteç alın, biz bekliyoruz sizi) mavi tüplerin içinde hiç de sevimli görünmeyen bir şeyler olduğunu, havada asılı duran insan parçalarını, yerdeki tanıdık sembolü falan görebilirsiniz.

Yine de emin olamıyoruz çünkü bu çizim Eidos'un ya da oyunun sitesinde değil, deviantart.com'da ortaya çıktı. Konsept tasarımcısı olduğunu söyleyen Baron Tieri kod isimli deviantart kullanıcısı, geçtiğimiz haftalarda bu çizimi yayınlayarak bayağı bir dikkat çekti. Eğer çizim gerçekse, şu anda işini kaybetmiş bile olabilir...



+360 derecede kaynayanlar

## LEVEL UP

### Blizz İlk Kez Hayranlarını Reddetti!

Ve biz de bunu Level Up'a koyduk. Çünkü 50 bin imzalı "Diablo III görsel tasarımı değiştirilsin, eski oyuna daha çok benzesin" dilekçesinin "Hayır biz oyunun görüntüsünü seviyoruz" denerek geri çevrilmesine ne yalan söyleyelim, sevindik.

### Square Enix, Tecmo'yu aldı

Genelde kötü bir haber olarak geçen satın alma durumları, bu kez yerinde olmuş. Tüm Tecmo çalışanları genel müdürü mahkemeye vermişken ve Square Enix'in bolca kaliteli çalışana ihtiyacı varken, iyi olmuş.

### Kırmızı Hep Kazanır!

Araştırmalara göre kırmızı ve mavi takımların karşılaştığı multiplayer maçlarda %55 ihtimalle kırmızılar kazanıyormuş. Peki bu niye iyi bir haber? Bilmik ki...

### Hoş geldin Eylül ayı

Oh beee! En sonunda kurtulduk yaz aylarından. Yanlış anlamayın, oyunsuzluktan kuruduk burada, siz bu satırları okurken yesyeni onlarca oyun gelmiş olacak.

### PC'yi Gear'sız Komayın

Epic Games hiç duymak istemediğimiz şeyi söyledi: Gears of War 2'yi PC'ye beklemeyin. Tanrı tarafından belki kalplerine bir merhamet gelir, fikir değiştirirler zamanla, umuyoruz.

### Ne Gerek Vardı Şimdi?

Yukarıda Diablo III görsel tasarımı konusunda Blizzard'ın tavrını alkışlamıştık. Ama o hikâye orada bitmiyor... Gelen tepkiler yüzünden oyunun görsel yönetmeni Brian Morrisroe istifa etti... Ne gerek vardı?

### Şimdi Tüpümüz Var Mı, Yok Mu?

Yahu sayın büyük büyük kişiler! Açacaksanız açın artık şu YouTube'u, elalemin elinde maskara olduk!

### Özyurt Sitesi Yöneticisi, Ne Yapıyormuşuz Biz?

Sevgili site yöneticimizin aklı çok karışmış olacak ki, ev sahibimize "bizim burada dergi bastığımız" yönünde şikayette bulunmuş. Allah'tan ev sahibemiz bir matbaanın boyutlarını biliyormuş da, ucuz atlattık.

## LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



yapımı için en güçlü aday. Microsoft istekli, Gearbox kararsız... > Nefis çizgi-roman, harikulade film Sin City'nin oyunu, el değiştirdi. Yeni yapımcıyı bilmiyoruz ama Transmission Games'in devreden çıktığına eminiz.

[ Benimle evlenir misin? ]




# ASUS MK241H LCD Monitör

## Geleceğin Canlı İletişimine “Evet” Deyin!

Full HD görüntü kalitesinin yanı sıra gerçek zamanlı iletişim olanağı sunan bir LCD monitor mü arıyorsunuz? ASUS MK241H; 1920x1200 (WUXGA) 16:10 yüksek çözünürlüklü panelleri, ayrıca oyun konsolları ve Blu-ray Disc oynatıcılarda full HD 1080p video playback için tek bir kabloyla çok-kanallı ses ve sıkıştırılmamış dijital video konforu sağlayan HDMI bağlantısıyla donatılmış olarak geliyor. Bunların yanı sıra MK241H, bütünleşik 1.3 mega-pixel dönebilir webcam, bir MIC-Array, stereo hoparlörler ve bir kulaklık bağlantısı içeriyor. Kulaklık bağlantısı, arkadaşlarınızla ya da çevrimiçi oyun arkadaşlarınızla yüzyüze canlı iletişim kurarken dış dünyanın karmaşasından uzak kalmanızı sağlıyor.




ASUS MK241H, önemli ölçüde geliştirilmiş multimedya deneyimi için yüksek çözünürlük sağlıyor.




SOME RUINS SHOULD NEVER BE DISCOVERED

-2-










# FRAGMAN-YAĞI

VERSİYON: 01

## TOMB RAIDER UNDERWORLD

Lara Croft'un ilk gerçek yeni nesil macerasını büyük bir merakla beklediğimizden, bu ay OGZ_DVD'deki Tomb Raider Underground fragmanına bakıyoruz… Böylece üst üste iki ay, iki güzelin bulunduğu fragmanın yağını çıkartmayı seçmiş olduk, fena mı?

### SAHNE -1-

Bir harabe ve Lara: İşte size klasik Tomb Raider sahnesi. Fragmanımızın bu kısımlarında Lara'mız tanıdık bildik hareketlerini sergiliyor: Düz duvara tırmanma, şort giyme, doğal hayata "doğal seleksiyon" uygulama gibi…
Daha ilk sahnelerden görüyoruz ki Lara'mız yeteneklerini kaybetmemiş, ancak hareket olarak kazandığı pek yeni bir şey de yok.

### SAHNE -2-

Abooooouv! Kainatın en beter klişesi bu videoda ne arıyor? "Bazı harabeler, asla bulunmamalı!" he mi? Anti-klişe timi! Tam da sana ihtiyaç duyduğumuzda nerelerdesin?!

### SAHNE -3-

Ya bu yeni nesil Lara'nın daha güzel olacağını sanmıştım ben hep, yine tıpatıp bir önceki Lara modeline benzemiş. Tabii tutup yepyeni bir surat yapmalarını beklemiyordum ama daha güzel olmalıydı sanki?

### SAHNE -4-

Bu sahnede alevler üstüne saldırırken Croft hanımefendi de korku içinde yüzünü buruşturuyor. "Karakterlerin yüz ifadeleri daha gerçekçi" gibi bir cümle kullanmaktan çekiniyoruz çünkü az önce anti-klişe timini çağırmıştık… Ah!

### SAHNE -5-

İşte bu yeşil sahalarda görmek istediğimiz Lara. Yani kendinden emin ve dalgıç giysisi içinde. Bu arada, arka planda gelen gizemli kadın sesi de kime ait acaba? Amanda olmasın sakın? Aman da aman! (evet, ben de tiksindim kendimden…)

# OYUNEZER!

## TINTO BRASS BU OYUNU ÇOK SEVDİ!

Oyungezer ofisinde Metal Gear Solid 4 konusunda elbette en heyecanlımız Sinan'dı. Ancak Sinan'ın hesaba katmayı unuttuğu bir şey vardı. BEN!

PlayStation3'ün tüm marifetlerini kullanacak, süper grafiklerle aklımızı başımızdan alacak, Solid Snake efsanesine de son noktayı koyacaktı MGS4 sonuçta. Bu, PlayStation'la büyümüş tüm bir nesil için önemliydi, hele ki oyunun severleri, takipçileri için bambaşka bir şeydi. Hideo amcanın kalkıp "valla zor sığdırdık 1 Blu-Ray'e" demesi iyice heyecanlandırdı fanları.

Baştan anlaşalım. Ben hiçbir zaman bayılmadım bu seriye. MGS diye delirenlerden olmadım asla. Ama kalkıp çamur da atmadım. Sonuçta iyi oyunlardı hepsi ve sadece bana göre değildi. Amma velakin hiçbir MGS oyunu da kalkıp MGS4 kadar Oyunezer malzemesi veremedi, vermedi bana. Nasıl oyunun doğası gereği deli uzun sinematikleri varsa ben de doğam gereği girişmeliydim MGS4'e, uzun bir sinematik tadında. Bir nevi inceleme yazısı okuyacaksınız şimdi. Hiç bakmadığınız, aslında sürekli oyuna baktığınız açıdan (MHAHAHAHA).

Oyunda dikkatimi ilk (ve aslında sürekli) çeken şey Snake'in koca mabadı oldu affedersiniz. Hideo'nun yıllarca büyüttüğü efsanenin odak noktasının -en azından benim adıma- bu olması hiç hoş değildi elbette. Kan ter içinde ve heyecanla oyunu oynamakta olan Sinan'a bir şey söylememek için kendimle uğraşırken, karakterin yere uzanıp sürünmeye başlaması, "ÖAARGH!" diye odadan dışarı kaçmamla noktalandı. Bin bir marifete sahip Octocamo'nun o narin çizgilerinin tam ortaya denk gelmesi olaya pis bir *karpuz* tadı verdi. Ekrana baktığım sürece, bir tarafına kaçan iç çamaşırını düzelten ve bunu genellikle (ve niyeyse) otobüs durağında yapan insan görüntüleri canlandı gözümün önünde. Ancak her şey daha yeni başlıyordu.

Snake usulca karpuza yaklaştı ve… Ve Snake karpuz oldu! Videolarda görmüştük benzer bir sahne daha önce. Ancak canlı canlı görmek bambaşkaymış. Özellikle bir paragraf önceki karpuz muhabbeti aklımdan geçerken, Snake'in tüm karizmasının bir karpuz formuna dönüşmesi tek kelimeyle "çarpıcıydı". İşin komiği, düşmanları dibinde durup Snake'i göremiyorlardı. Savaş alanında dikilen iki metrelik bir Diyarbakır karpuzu gayet olağan bir şey MGS evreninde demek ki. Snake, Karpuz ve Octocamo üçlüsü hikayeleri ömrümün sonuna kadar beni yalnız bırakmayacak, bundan eminim. Ancak yer dar. Bu yüzden gerisini sizlerin hayal gücüne bırakıyorum. Tekrar oynadığınızda gözünüzün neye takılacağı belli artık nasıl olsa.

**GÖZLER YUKARI!**

Poposuyla uğraşmayı bırakıp Snake'in kendisine taktım sonra kafayı. Bu kadar beyinsiz, bu kadar karizma yoksunu, bu kadar boş bir ana karakter daha yoktur oyun dünyasında. Ağzını sigarasından bir nefes almak dışında nadiren açan Snake'in başına gelen inanılmaz olaylar karşısında verdiği tepkiler, yıllardır olduğu gibi MGS 4'te de beni benden almaya devam etti. –Snake ben senin annenim! –HA!, -Bilmem kim de baban! –WHAT!, -İlk diefox virüsünü bu yeni virüs yemiştir, yaşarsın ölmezsin! –HI!. Ya bir tane anlamlı tepki ver be adam. Ben eminim ki Snake, 42 yıllık ömründe (1972-2014) başına gelen olayların hiçbirinden bir halt anlamadı. Mr.Bean şansıyla bugüne kadar sağ salim gelmeyi başardı. Anası-babası, klonu-kardeşi derken alayı manyak olan bir aileden gelen bir insanın psikolojik olarak halen ayakta kalabilmesini sade gerzekliğine bağlayabiliyorum ben.

Bununla da bitmedi iş. Ah canım Serpilim, ah güzel Serpilim. Sana nasıl kıydım ben. Sinan oyun bitti bitecek diye kastırıyordu, tam bu sırada Serpil ofise geldi. Ben de yakaladım kolundan heyecanla, "gel MGS4'ün sonunu gör" diye. Biz ne bilelim oyunun *Lord of the Rings*'den bile fazla sonu olduğunu. Önce Liquid'le Snake birbirine girdi. Bir saat videoyu izledikten sonra oyun lütfedip kontrolü Sinan'a bıraktı. Garibim Sinan'ın ilk sözüyse "Abi kontrolleri unuttum" oldu. Uzun videolarıyla ilgili tüm tezlerimi onaylayan bu cümleyle bir kez daha geçtim kendimden.

**RUN'ABİLİRSİN AMA HİDEO'YAMAZSIN**

Hideo Kojima'ya da edecek iki çift lafım var. Sevgili Hideo, animasyon film çek bir dahaki sefere lütfen. Çünkü ben bir şey izlerken kendimi oyun oynuyor sanmak istemiyorum. Sanıyorsam da oynayabilmek istiyorum. Ayrıntılar şahane, grafikler eh ama oynanabilirlik yok. Oyun dünyasının Oscar'a aday olan ilk filmi olabilir MGS mesela. Bir de espiyonaj, gizlilik neresinde oyunun ben şahsen bulamadım. En önemlisi, oyun nerede? Türkan Şoray – Kadir İnanır filmlerinde bile daha az gereksiz yere uzatılmış boş sahne var. Oyun yapımcıları oyunu uzatalım diye boş boş koridor ekler, sen ona tenezzül etmemişsin ama 15'er dakikalık göz süzme sahneleriyle başka bir boyut katmışsın olaya. 17 saat video değil, 17 saat oyun istiyoruz biz. Ayrıca filmin künyesinde (ben de biliyorum film yazdığımı, ne oyunundan bahsediyorsunuz?) Hideo Kojima isminin karşısında "GOD" yani Tanrı yazıyor olması da duyduğum üç kuruşluk saygıyı da aldı götürdü. Eserin kendisinde seslendirdiğin yetmemiş, nasıl bir egoysa künyeye de aynen yazmışsın. Saygılar Video Kojima.

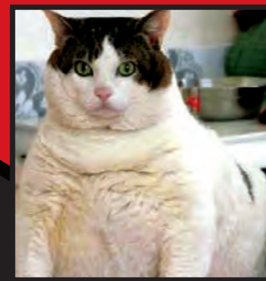
**Not:** Okurların ve ofis çalışanlarının sağlığı için, azılı ezmemiz yumurtayla terbiye edilmiş, buzdolabında uzun süre dinlendirilmiştir. Aksi halde bu yazıda kullanılan acı katkı maddeleriyle başa çıkılamazdı.


42 yılda Snake'in eriştiği olgunluk derecesi.


Silahtan elini bir çekebilse, düzeltecek… Deli gibi de kaşındırıyordur kesin…


Octocamo gerçekten muhteşem. Snake doğal ortamında öyle bir kamufle olmuş ki görebilene aşk olsun.


MGS filmi projelerine kasıyorsun Hideo'cum da arama kadro falan. Yazar, yönetir, başrolü de oynarsın. Ama elde böyle malzeme varken Tinto bunu bedavaya çeker, benden söylemesi.


Bak bu da Video Kojima bizim forumdan. O da executive producer olmak istiyormuş, öyle miyavladı.

## AYIN EZENİ


Kaan Alkın

Siz onu klavyesinden tanıyor olabilirsiniz ama Jesuskane'in mutfaktaki kepçeyle de arası iyidir. Her babayiğidin yemeye cesaret edemeyeceği acılı yemekler yapar, yazı yazmadığı zamanlarda. "Don't piss the cook!" yazılı mutfak önlüğü ve kafasına küçük gelen aşçı şapkasıyla pişirdiği alev toplarından yiyenler bir süreliğine ejderhaya dönüşür, saçılan alevin sıcaklığında "bir tutam sevgi" bulunur.

Oğlum,
Doğduğun gün Lordaeron'un tüm ormanları şu ismi fısıldadı: Arthas.
Çocuğum, senin adaletin bir silahı haline gelmeni gururla izledim. Unutma, ailemiz her zaman bilgelik ve güç ile hüküm sürdü. Ve biliyorum ki gücünü geliştirirken kendini dizginleyeceksin. Ama en büyük zafer, oğlum, halkının kalbinde yatıyor. Sana şunu söyleyeyim, ben buralardan göçeceğim zaman... Sen Kral olacaksın!

# WORLD OF WARCRAFT
## WRATH of the LICH KING

GÜZEL BİR KIZ HAYAL EDİN. BU KIZ O KADAR GÜZEL Kİ MİLYONLARCA KİŞİ PEŞİNDE. AMA BİR GÜN KIZIN BURNU KALKIYOR, DAVRANIŞLARI DEĞİŞİYOR VE ONDAN SOĞUYORSUNUZ. BİR SÜRE TATİLE ÇIKIYORSUNUZ VE DÖNDÜĞÜNÜZDE GÖRÜYORSUNUZ Kİ, O KIZ ESKİSİNDEN DE GÜZEL...



**Hazırlayanlar**
**BERKANT AKARCAN, CAN ARABACI, HAKAN ÖZGÜL**

Hepimizin artık sokakta bile muhabbetini duyduğu ve dünyanın en çok oynanan DVO'su World of Warcraft'ın yeni ek paketi Wrath of the Lich King, gümbür gümbür geliyor! Gümbürtünün ölçüsü olarak şunu kullanın: WoW denince sizin için akan sular duruyor mu? Wrath of the Lich King'de tüm dünya duracak ve durmakla da yetinmeyip tersine dönecek. Peki nereden biliyoruz bunu? Oyunun 24 Temmuz'da açılan beta testine girip bir ay boyunca WotLK'yı didik didik ettik de oradan. Ve birazdan okuyacağınız Beta İncelemesini hazırladık sizler için. Bizden söylemesi… World of Warcraft hiç bu kadar zevkli bir oyun olmamıştı!

Sinan'ın da Diablo III yazısında dediği gibi; Blizzard bunu hep yapıyor. Her zaman bizi ters köşeye yatırıyor, kontrpiyede bırakıyor. The Burning Crusade faciasından sonra, WotLK'yı üfleyerek yemeye karar vermiştim, ancak buna hiç gerek yokmuş. Blizzard belli ki oturup "yanlış yaptıklarımız" diye bir liste çıkartmış ve bu listeyi poster haline getirip WotLK yapım ekibinin masalarının karşısına asmış! Kısaca, Burning Crusade'deki hataları bu kez görmeyeceksiniz.

Yeni bir sınıf, yeni bir meslek, değişen oyun dinamikleri, yeni bir kıta yetermiş gibi gözükse de beni asıl etkileyen şey WotLK'nın Warcraft hikâyesine dönüşü oldu. Zaten yayınlanan sinematik açılış videosunda da ilk defa ırkları kullanmamış olmaları bunun büyük bir göstergesi.

Sizi daha fazla burada tutmayayım, nasıl olsa oyun çıktığında zaten olduğunuz noktaya çivileneceksiniz ve karşınızda bir bilgisayar olduğu için dünyanın en şanslı insanı sayacaksınız kendinizi. Yanılıyorsunuz dostlar, Northrend'in buzlu sahillerinde yaşayacaklarınız sizi birinci hayatınızdan kopartırken ruhunuz duymayacak ve bu o kadar da *iyi talih* sayılacak bir şey değil…

*Not:* Northrend macerası ve yazıyı hazırlama aşaması boyunca beni yalnız bırakmayan Can "Monthius" Arabacı ve Hakan "Mr. Prescott" Özgül'e teşekkürü bir borç bilirim.

*Not 2:* Bu yazıdaki bilgiler oyunun Beta aşamasına dairdir ve bu yüzden ana hatlar dışında her an değişkenlik gösterebilir, Blizzard harıl harıl çalışıyor.

*Not 3:* Bundan böyle elimizden geldiğince oyun evrenlerini daha iyi tanımak ve dilimize sahip çıkabilmek adına hikâyeyle ilgili özel isimler hariç her şeyi Türkçeleştiriyoruz. Bu ay WotLK bu konunun pilot yazısı oldu, anlaşılmazlıkları gidermek içinse özgün isimler parantez içinde yazıldı. Sizin de yazıda yakaladığınız eksik veya yanlış çeviriler varsa, geri bildirimlerinizi e-posta yoluyla iletebilirsiniz.



# ÖLÜM ŞÖVALYESİ (DEATH KNIGHT)

## ONLAR LICH KRAL'IN ÖĞRENCİLERİ... ONLAR TIPKI ARTHAS GİBİ DÜŞMÜŞ YÜZLERCE KAHRAMAN...

Ölüm Şövalyelerinin (ÖŞ) hikâyesini böyle bağlıyor Blizzard. WC3 oynayanlar hatırlayacaktır, Arthas Frostmourne'u aldıktan sonra Ölüm Şövalyesi oluyordu. Biz de tıpkı onun gibi oluyoruz istersek. ÖŞ'yi yaratma sınırının da 55 olmasının nedeni bu. 55. seviyeye ulaşınca (veya daha üstü varsa hesabınızda) ÖŞ yaratabiliyorsunuz, yeni bir karakter olarak. Yani hâlihazırdaki bir karakterinizi ÖŞ'ye çevirmek gibi bir olay yok, tıpkı bir Savaşçı veya bir Rahip gibi ayrı bir sınıf ÖŞ, ayrıca diğer sınıflarla kıyaslandığında ezici bir üstünlüğü yok.

WoW'un ilk Kahraman Sınıfı (Hero Class) olan ÖŞ'ler diğer 9 sınıftan her yönde ayrılıyor, özellikle hikâye bakımından. Öncelikle ÖŞ'lerin ayrı bir görev zinciri var ve WoW içindeki en iyi hikaye yapısına ev sahipliği yapıyor. Oynarken her görevden muazzam bir zevk alıyorsunuz. Özellikle ÖŞ hikâyesinin son görevinden sonra ağzım açık kaldı ve Blizzard'ı ayakta alkışladım. Hatta ÖŞ açtığınızda ilk görevi bizzat Lich Kral'ın kendisinden alıyorsunuz. Beta aşamasında 57. seviyeye kadar devam eden bu zincire ilerleyen günlerde yeni görevler eklenecek ve 80'e kadar ÖŞ için özel içerik oyunda yer alacak.

ÖŞ'lere has şehir olan Acherus, Doğu Vebatopraklar'ın (Eastern Plaguelands) doğu kıyısına eklenen bir Şehr-ül Navemt (Necropolis) (Naxxramas'ın yerine geldi sayılır) ve sadece ÖŞ'ler girebiliyor (Druid'lerin Moonglade'i gibi).

Gelelim ÖŞ'nin en önemli olayına, Rün (Rune). Rünik Güç (Runic Power), Rünler ve Rünişleme (Runeforging). Bunlar ne anlama geliyor? Hemen açıklayayım. Rünler ve Rünik Güç, büyülerimizi gerçekleştirirken gerekli olan şeyler. Bazı büyüler Rün, bazı büyüler de Rünik Güç istiyor. Atıyorum Kan Saldırısı (Blood Strike) 1 tane Kan Rünü (Blood Rune) gerektiriyor. Rün kullanan büyüler yaptıkça da Rünik Gücümüz doluyor ve örneğin Ölüm Sargısı (Death Coil) için Rünik Gücümüzü kullanıyoruz. İki Kan, iki Lanet (Unholy) ve iki Buz (Frost) rünü olmak üzere toplamda 6 tane rünümüz var. Bunları istediğiniz an değiştemiyorsunuz, sadece Ebon Hold'da değiştirebilirsiniz.

Rünişlemeye ise ÖŞ'lere özel bir Efsun (Enchant) diyebiliriz. Silahınıza işlediğiniz rünlerle karakterinize geliştirmeler yapabiliyorsunuz, tıpkı Efsun mesleğindeki gibi. Ancak silahınızdaki Rünler Efsunlar ile birleşmiyor, birini seçmelisiniz.

Başka bir seçimi ise ÖŞ'yi nasıl oynayacağınız konusunda yapmanız gerek. Kan, Buz ve Lanet üçlüsünden birine yoğunlaşmanız gerekiyor. Kan ağacına yoğunlaşırsanız hasar/saniye (DPS) oranı yüksek olan bir karaktere; Buz ağacına yoğunlaşırsanız bir tank karakterine; Lanet ağacına yoğunlaşırsanız da Necromancer benzeri bir karaktere sahip oluyorsunuz. Beta aşamasında görüğümüz kadarıyla Kan/Lanet ağacını takip etmek, hızlı seviye atlamak için en uygunu gözüküyor. Ancak unutmamak lazım ki, DK genel olarak tank/dps dengeli bir karakter. Her ikisini bir arada götürebiliyor ve klasik tankların aksine kalkan kullanamıyor.

Ancak ÖŞ özellikleri ve büyüleri her an değişebilir. ÖŞ'ler başta kolay seviye atlasın diye güçlü doğuyor, yine de beta aşamasında her gün gelen yamalar, ÖŞ'nin özelliklerini değiştiriyor. Mesela geçen gün tüm ağaçları tekrar yapılandırdılar, ondan önce de Acherus'un mimarisi komple değişti. Demem o ki oyun çıkana kadar ÖŞ'nin özelliklerine kesin gözle bakamayız, yine de ana hatlar (yani rün sistemi ve yetenek ağaçları) aynı kalacaktır.

ÖŞ'nin en büyük dezavantajı meslekler konusunda. Oyuna 55'ken başlıyor olabilirsiniz ama mesleksiz başlıyorsunuz. Meslek alsanız bile o da sıfırdan başlıyor, kim uğraşır ki o saatten sonra meslek kasmakla? Önümüzdeki günlerde Blizzard'ın bu konuya bir çözüm getirmesini bekliyoruz. Yetenek ağacı (talent tree) konusunda ise bu sorun yok, ilk başta 0 yetenek puanıyla başlasak da, ÖŞ görev zincirini yaptıkça görevler yetenek puanı veriyor ve 58. seviyedeyken diğer sınıflara yetişmiş oluyoruz.

Genel olarak toparlayacak olursak, ÖŞ kâh dinamikleriyle, kâh kendine has hikâyesiyle şimdiye kadar hazırlanan en başarılı sınıf. Sırf o epik hikâyesi için bile oynamaya değer.

1- ÖŞ görev zincirinden güzel bir görev sahnesi. Oyunun değişen görev yapısını da oldukça iyi yansıtıyor. Ayrıca araçlar ve binekler üzerindeyken arayüz de değişiyor.

2- Bu da ÖŞ görev zincirinin en son halkası. Işık Şapeli Savaşı'nın sonuçlandığı an bu kare. Tabii her şey bitmiş değil, ağzımızın suyu akacak birazdan.






# YAPISAL DEĞİŞİKLİKLER

Şimdiye dek gördüğümüz kadarıyla Blizzard, WotLK ile değiştirilen WoW çehresini sadece içerikle kısıtlamak istememiş. Şöyle bir göz atarak bile çok sayıda değişiklik görmek mümkün;

**Gölge efektleri:** Bu zamana kadar karakterinizin altındaki o yuvarlak "gölgemsi" efekt sizi rahatsız etti mi bilmiyoruz ama yeni gerçekçi gölge efektlerinin yaptıklarını gördükten sonra bir daha eskisine katlanamayacağınız kesin. Altı farklı kalitede açılabilen gölge efektleri şu an betada sorunlu olsa da, oyunun son halinde görsel açıdan oldukça tatminkâr hale gelecektir diye düşünüyoruz. Ancak gölge efektlerinin performansı ciddi şekilde düşürdüğünü de hatırlatmak gerek. Betada gölge ayarları menüden yapılamadığı için, kullanmanız gereken kod; */console extShadowQuality #* (1-6 arası bir şey yazın, ama 5 ve 6 oyunu çökertebiliyor).

**Takvim:** Mini haritanın sağ üst köşesine yerleşmiş olan yeni takvim özelliği, takvim üzerinde istediğiniz günlere etkinlik ekleyebilmenizi, akın (raid) programlayıp istediğiniz oyuncuları davet etmenizi, akın sıfırlama günlerini görmenizi sağlıyor. Oyun içi etkinliklerin (Darkmoon Faerie, festivaller vs) de tarihini göstermesi açısından oldukça kullanışlı bir yenilik. Akın yapan loncaları bir hayli rahatlatacağı kesin.

**Threat-Meter:** KTM ya da Omen'in yerini tutabilecek mi, şu an için bir şey söyleyemiyoruz belki ama Blizzard'ın ***tehdit-ölçer'inin*** (threat-meter) de oldukça umut verici olduğunu söyleyebiliriz. Yüksek derecede tehdit yaratıp, tankın tehdit oranına yaklaştığınızda portrenizin sarı sarı parlamasına neden olarak sizi uyaran, aggro'yu aldığınızda ise kırmızıya dönüp birazdan tüm gruptan küfür yiyeceğinizin işaretini veren bu özellik, aynı zamanda yaratık bilgilerinde de tehdit oranınızın yüzde kaç civarında olduğunu gösteriyor.




**Mana kullanımı:** X mana götüren büyüler ve yetenekler tarihe karışıyor. Oyuna getirilen bu değişiklik sayesinde X mana yerine toplam manamızın belirli bir yüzdesi gidecek. Bir başka değişiklik de mana ve enerji atımlarının (tickleme) kalkmış olması. Yeni sisteme göre mana ve enerji gerçek zamanlı bir şekilde doluyor, saniyede belli bir miktar olarak değil. Yani bir anda 38'den 45'e fırlayan mana miktarı yerine 38…39…40 diye hızlı bir şekilde doluşunu görebileceğiz. Özellikle "Kick" kullanmak için bir sonraki atımı beklerken tüm grubu ölüme götüren rogue'ların buna çok sevineceğini söyleyebiliriz.

Bu değişikliklerin de WotLK gibi daha beta aşamasında olduğu ve ekleme/çıkartma yapılabileceğini de unutmayın, burada yazan her şey oyunun son halinde değişmiş ya da komple çıkartılmış olabilir.






# BAŞARI ÖDÜLLERİ (ACHIEVEMENTS)

Son zamanların modası ve hava atma aracı "Başarı Ödülleri" (Achievement) sistemi, Wrath of the Lich King ile birlikte WoW'da da kendini gösterecek. Oyun içinde elde ettiğimiz çeşitli başarılarımızın ve oyun içerisinde yaptıklarımızın takibini tutacak bu yeni sistem. Şüphesiz ki oyunda geçireceğimiz saatlerin sayısını da ister istemez artıracak. Birçok kategori altında 500'den fazla başarı ödülü içeren ve sürekli olarak yenileri eklenerek zenginleşecek bu sistem, aynı zamanda belli bazı başarılar elde edince dövüşmeyen-evcil-hayvan (non-combat pet), armalı cüppe (tabard) ve rütbe gibi hediyeler kazanmamızı da sağlayacak. Örneğin tüm dünya haritasını dolaşmayı başarabilirseniz isminizin başında yer alacak bir "Kâşif" (The Explorer) rütbesi, Nagrand'da arkadaşlarınızla sohbet ederken "Buralar eskiden bööyle bostandı be!" diyerek daha çok hava atma şansına erişmenizi ve ne kadar çok gezip gördüğünüzü kanıtlamanızı sağlayacak.

Sırf başarı ödülleri için TBC öncesi içeriğin tekrar altın yılını yaşayabileceği de ayrı bir gerçek. Kendimizi de bu yüzden *"/3 LFG BWL and MC. achievement points run!"* gibi cümlelere hazırlasak iyi olur.

Üstelik Blizzard'ın oyuncu hesabımıza bağlı bir başarı ödülü sistemine geçmeyi planladığını ve bu sistemde StarCraft II, Diablo III ve WotLK başarı ödüllerimizin bir araya toplanacağını düşünürsek, "BLIZZARD! ÖMRÜMÜZÜ YEDİN!" diye bağırmamak için sebebimiz kalmıyor. Ha, ama şikâyetçi miyiz? Tabii ki hayır…



Tanıdık geldi mi bizim Indy?




# SİNEMATİK ANLATIM

WoW gibi arka planı çok güçlü bir oyunun fazlasıyla işlemesini beklediğimiz, ancak sürekli geliştirilen diğer yönlerine oranla zayıf kalan bir yanı vardı; "sinematik anlatım". Klasik WoW'da Ragnaros'un Majordomo Executus'u öldürüşü, TBC'de ise Nagrand'da Thrall'ın Grom'un son savaşını tekrardan canlandırması gibi yerlerde ara sahnemsi öğeler kullanılsa da, oyunun geneli hikâyeyle ilgili bu tarz ara sahnelerden yoksundu.

Wrath of the Lich King'i, WoW'un önceki dönemlerinden ayıran en önemli noktalarından biri de burada ortaya çıkıyor: Sürekli gelişen ve devamı olan bir hikâye, epik bir sinematik anlatım. WoW'da gereğinden fazla ağır basan "yaratık kes, seviye atla, daha iyi eşya bul, daha iyi yaratık kes, daha da iyi eşya bul" mantığına dayanan yapısı yüzünden geri plana atılmış olan hikâye işlenişine Blizzard bu sefer gereken önemi vermiş gibi gözüküyor. Boz Tepeler'de (Grizzly Hills) sakin sakin görev yaparken, aslında görev aldığımız kasabadaki insanların tamamının Worg olduğunu anlamak ve bir NPC'nin kullandığı atın eyerinin arkasında otururken peşimizden koşturan onlarca Worg'un üzerine kızgın yağ dökerek onlardan kaçmaya çalışmak... Ya da Ölüm Şövalyesi (Death Knight) görev zincirinin sonunda, gökyüzünden kan yağarken, Darion Mograine'in, Yozlaşmış Ashbringer'ı (Corrupted Ashbringer) Tirion Fordring'e fırlatması ve *[kırp kırp – Spoiler avcısı]*... Evet, her türlü ara sahneyi ve en önemlisi Lich Kral'ı bol bol göreceğimizden emin olabilirsiniz.




Sırf ara sahneler de yok bu başarılı hikaye anlatımında. Görev yapısı da artık "git bunu kes gel" değil. WotLK'la beraber daha eğlenceli ve zekice hazırlanmış görevlere hazır olun.

TBC'de Kara Tapınak (Black Temple) seviyesine ulaşana kadar karşımıza çıkmayan (Netherdrake görevleri istisna) TBC'nin baş kötüsü Illidan'ın aksine, WotLK'da Northrend'e girdiğimiz andan itibaren yırtık dondan fırlar gibi sürekli bir yerlerden çıkan ve "Vahşi bir Lich Kral ortaya çıktı!" durumu yaratan bir Lich Kral var karşımızda. İşin asıl güzel yanıysa, bu tarz sinematik sahneler genelde en beklemediğiniz anlarda, ağzınızı beş karış açık bırakacak ve size "Vay be!" nidaları attıracak şekilde veriliyor. Blizzard, Lich Kral'ı bu kadar ön saflara çekerek, geçmişteki hatalarının farkında olduğunu ve Warcraft tarihinde önemli yer tutmuş bu kahramanlarla oyuncular arasındaki etkileşimi artırma konusundaki kararlılığını açıkça ortaya koyuyor. Piyasaya yavaş yavaş çıkmakta olan güçlü rakipler, Blizzard'a WoW'un rutin zincirlerini kırması için gereken cesareti verme açısından oldukça işe yaramış gözüküyor...

TBC'den sonra WoW muhabbeti büyük ölçüde PVP anıları üzerineydi ama WotLK ile beraber "abi Lich Kral nasıl duvarı deldi geçti uff!" cümleleri teneffüslerde koridorları dolduracak gibi.

## DALARAN

Arathorian Krallığı zamanında ilk kurulan şehirlerden biri olan Dalaran, çeşitli ırklardan büyücülerin bir araya toplanıp büyünün kaynağını ve doğasını araştırıp, deneyler yapması nedeniyle Azeroth tarihinde her zaman önemli bir yer tutmuştur. Menekşe Hisar'ın (Violet Citadel) büyücü konseyi, Kirin Tor'a ve Azeroth'un en engin kütüphanelerine evsahipliği yaptığı için muazzam bir bilgi kaynağıdır. Ya da kaynağıydı... Çünkü 3. Savaş sırasında Archimonde'un saldırısıyla yerle bir olan Dalaran, daha bunun şokunu atamamışken Scourge'ün acımasız saldırıları nedeniyle eski görkeminin sadece bir gölgesi haline gelmişti. Neyse ki bu gölgeyi koruyan büyülü kubbe, WotLK ile birlikte Kirin Tor tarafından kaldırılıyor ve Dalaran nihayet eski ihtişamıyla tekrar karşımıza çıkıyor.

Kirin Tor büyücüleri tarafından büyüyle Northrend'e aktarılan Dalaran, "Ejderha'nın Günü" kitabından tanıdığımız baş büyücü Rhonin ve onun müstakbel eşi Vereesa Windrunner yönetiminde, Kristalşarkısı Ormanı (Crystalsong Forest) bölgesinde havada asılı olarak durmakta. Ancak Dalaran'a 74 olmadan giremiyorsunuz ve şehir içinde karşı tarafın (faction) alanına geçemiyorsunuz.



## YAZIT (Inscription)

Blizzard, ilk ek paket Burning Crusade'de olduğu gibi WotLK'da da oyuna yeni bir meslek ekliyor: Yazıtlar (Inscription).

- Bu meslek Efsun mesleğine (Enchanting) oldukça benziyor, aralarındaki fark Efsunlar zırh ve silahlarımızı güçlendirirken, Yazıtlar büyülerimizi güçlendiriyor ve onlara daha çok hasar, daha hızlı büyü yapma, bayıltma gibi yeni özellikler katıyor. Mesela Dönüşüm (Polymorph) büyüsüyle isterseniz düşmanı koyun yerine penguene dönüştürebiliyoruz.

- Büyü kitabımızın yanına eklenen Oymalar (Glyphs) sekmesinde gördüğümüz kadarıyla, üç tane küçük (minor) ve üç tane büyük (major) olmak üzere toplam altı farklı Oyma uygulanabiliyor. Ancak kısa süre önce Lesser'lar oyundan kaldırıldı.

- Ayrıca Efsun Ustaları da bu boş oymalara ihtiyaç duyuyorlar. Zira Efsun'ları Müzayede Evinde (Auction House) satmak, efsunları bu oymalara işlemekten geçiyor. Aynı şey Yazıt Ustaları için de geçerli, onlar da büyü güçlendirmelerini bu oymalara işleyip satabiliyorlar.

- Malzeme olarak bol bol ot kullandığından, Botanikçilik (Herbalism) Yazıt mesleğinin yanında ikinci meslek olarak alınabilir. Her sınıf için 15-20 büyünün değiştirilebilir olduğunu göz önünde bulundurursak, oyunun dengesi oldukça değişecek.




Tom Chilton


Jay Allen Brack

# BLIZZARD İLE RÖPORTAJ

Blizzard'dan Tom Chilton (Oyun Geliştiricisi) ve Jay Allen Brack'i (Üretim Yöneticisi) Leipzig Game Convention'da yakaladık ve kâh WotLK ile ilgili kâh WoW'un geleceği ile ilgili soru yağmuruna tuttuk.

**OGZ:** **Öncelikle şu sorudan başlamak istiyorum. Burning Crusade ile oyun çok daha basitleştirildi ve oyuncu kitlesi genişletilirken "sıkı" (hardcore) oyunculara biraz sırt çevrildi. WotLK ile aynı şey devam edecek mi yoksa geçmişe bir dönüş olacak ve sıkı oyuncular daha az oynayanlara göre ödüllendirilecek mi?**

**Tom Chilton:** Evet, BC ile oyuna "casual" oyunculara yönelik özellikler kattık, doğrudur. Ama sıkı oyunculara sırt çevrildiğini düşünmüyorum. Onlara yönelik de birçok özellik eklemiştik; Arena sistemi mesela. Herkese yönelik içerik vardı BC'de. Bu pakette de öyle olacak, zira hiçbir oyuncuyu WoW'dan mahrum bırakmak ve dışlamak istemiyoruz.

**Jay Allen Brack:** WotLK'da sıkı oyuncular için birçok Akın Alanı (Raid Zone) ekledik oyuna, yeni arenalar ve yeni arena sezonları gelecek, ayrıca başarı ödülleri sistemi (Achievement) de cabası. Yani bence herkese yönelik içerik olacak oyunda.

**OGZ:** **BC ile akınlar çok monoton hale gelmiş ve o eski epikliğini yitirmişti. WotLK'nın akınlarıyla beraber yine geçmişteki heyecanı alabilecek miyiz, yine "oh shit it's ragnaros!" gibi sözler duyabilecek miyiz?**

**Tom:** Açıkçası böyle bir eleştiriyi kabul etmekte zorlanıyoruz. BC ile beraber akın kişi sayısını 40'tan 25'e indirmiştik. Bu yüzden bazı kişilere epik gelmemiş olabilir çünkü bir Boss'u indirmek için daha az kişi var ortamda ve büyük bir kontrol mekanizması olmak zorunda değil. Ama BC ile akınların kalitesinin arttığını düşünüyorum. Daha karışık oldu ve daha az kişi olmasından dolayı ekipteki kişilerin yeteneği ve stratejiler ön plana çıktı. Bizce Molten Core çok ama çok sıradan bir Akın tasarımıydı. WotLK'da da BC'deki gibi devam edeceğiz.

**OGZ:** **WoW'a dışarıdan baktığımızda sanki oyunu geliştirirken hikâye ve oynanış arasında sıkışıp kalıyorsunuz gibi. Oynanış çok önemlidir bir oyunda ama sanki hikâyeyi biraz baltalıyor bu olay WoW'da.**

**Tom:** Kesinlikle haklısınız, bu çok büyük bir ikilem bizim için. Bizim de bazen hikâyeyi değiştirmek zorunda kaldığımız oluyor oynanış işleyebilsin diye. Mesela yıllar önce Druid'i tasarlarken, baş tasarımcımız Chris Metzen'in önceki hikâyesinin tamamında sadece Erkek Gece Elfleri (Night Elf) Druid olabiliyordu ve sadece Dişi Gece Elfleri savaşçı olabiliyordu. İlk başta buna sadık kalmamızı istedi ama oyuncuların da karakterleri üzerinde bir serbestlik isteği çok yoğun bir duygu. Bu yüzden hikâyenin o kısmını değiştirdik. Oyunu tasarlarken hikâyenin akla yatkın olması ve oyuncunun bunun içinde bulunması için elimizden geleni yapıyoruz, tıpkı ÖŞ'nin görev zincirinde olduğu gibi.

**OGZ:** **Yani tüm Warcraft hikâyesi DVO oyunları öğelerine göre mi ilerleyecek, strateji oyunları falan dâhil?**

**Tom:** Evet, bu özelliği es geçemeyiz zira ne an ne yapılabileceği hiç belli olmaz.

**OGZ:** **WoW çıktığından bu yana en çok gördüğümüz şey, savaş – dövüş – aksiyon öğeleri. Oyunun sosyal yönüne pek fazla geliştirilme yapılmıyor, mesela zanaat meslekleri veya oyuncu kasabaları. Bu konuda herhangi bir plan var mı?**

**Tom:** Evet kafamızda bu konuda birçok fikir var ve ileride bunları uygulayacağız. Ayrıca zanaat sisteminde çok önemli değişiklikler yapacağız. WotLK'da da bunun ilk adımlarını atmaya çalıştık, üretilen eşyalar artık oyunculara daha yararlı olacak ve her oyuncu tipine hitap edecek.

**Jay:** Size katılıyorum bu konuda, oyunun sosyal yönü çok boş ama o boşluk doldurulmayacak bir boşluk değil, elimizde büyük bir liste var bu konuda ve hepsini yapmayı planlıyoruz. Mesela WotLK'da berber sistemini getirerek oyuncuların karakterlerini bolca özelleştirmesini sağlamak istedik. Başarı ödülleri sistemiyle de oyuncuların, WoW'un sadece savaştan ibaret olmadığını görmesini istedik ve onları oyunu keşfetmeye teşvik ediyoruz.

**OGZ:** Sorularımızı cevapladığınız için teşekkür ederiz.

**Tom & Jay:** Biz teşekkür ederiz.



WORLD of WARCRAFT
WRATH of the LICH KING

# NORTHREND

## Buztacı Buzulu (Icecrown Glacier)

Buztacı Buzulu, Donmuş Taht'a (Frozen Throne) evsahipliği yapan bölge olarak da bilinir. Ner'zhul, Kil'jaeden tarafından esir alındıktan sonra onu bir Lich'e çevirip kudretini kullanması için Azeroth'a geri gönderir ve burada Örümcek Savaşı'ndan (Spider War) sonra Azjol-Nerub'u tamamiyle kontrol altına alır. Kil'jaeden, kendi yaratısı olan Lich King'in gücünün artmasını sakıncalı bulduğunda, Illidan'dan onu yok etmesini ister. Ancak Arthas, Illidan'ı yenilgiye uğratarak Lich King ile birleşir ve tek bir varlık haline gelirler.

Buztacı'na girmenin yolu Ejderçürüğü'nden geçiyor ancak İttifak ve Güruh güçleri birleşip saldırmasına rağmen halen sonuç alınamadı. Arthas'ın bulunduğu Buztacı Hisarı ise, WotLK'nın son içerik yamasıyla oyuna dâhil edilecek.

**Zindanlar:** Buztacı Hisarı

## Kristalşarkısı Ormanı (Crystalsong Forest)

Haritada kahverengi çerçeveye aldığımız Kristalşarkısı Ormanı, Northrend'in kalbinde bulunan ufak ve sakin bir ormandı bir zamanlar, ne zaman ki Mavi ve Siyah Ejderler burada savaşa tutuştu, büyü gücünden etkilenen bir kristalleştirme büyüsü bütün ormanı sardı, bu şekilde kristal –ve gözü oldukça rahatsız eden- pembe renkteki kristallere dönüştü. Şimdilerde ise orman ne canlı, ne de ölü. Gökyüzüne baktığınızda dev bir kaya parçasının üzerinde Dalaran'ı görüyorsunuz.

**Zindanlar:** Menekşe Ambar (Violet Hold)

## Sholazar Havzası (Sholazar Basin)

Tropik bir orman iklimine sahip olan Sholazar Havzası (Sholazar Basin), Kalimdor'da bulunan Un'Goro Krateri'ne (Un'Goro Crater) çok benziyor. Bölge bu bakımdan çok yüksek dağlar tarafından çevrilmiş bir krater karakteri sergiliyor. Hatta bir görevde (quest) Un'Goro Krateri'ne yeni eklenmiş bir yere ışınlanıp geri dönüyoruz.

Bunun dışında Aldor ve Scryer'lere benzer olarak Murloc ve Worgenlerin arasında, dileğimize göre bir taraf seçmemiz isteniyor.

## Kutup Bozkırı (Borean Tundra)

Bataklıklarla dolu, kurak bir bölge olan Kutup Bozkırı, Tuskarr ırkının başkenti olan Kaskala'yı da bulundurmakta.

**İttifak:** İttifak birliklerinin sığınağı olan Cesaret Kalesi (Valiance Keep), Stormwind Limanı'ndan gelen gemilere sığınak oluyor. Bölgenin kuzeybatısında bulunan Nexus Adası, Mavi Ejderlerin efendisi Malygos ve Dalaran'ın Büyücüler Konseyi Kirin Tor arasında başlamış savaşa sahne olurken, İttifak birlikleri de Dalaran'a destek olmaya çalışıyorlar.

**Güruh:** Efsanevi savaşçı Grom Hellscream'in oğlu Garrosh, Kutup Bozkırı'nda Savaşşarkısı Ambarı'nı (Warsong Hold) kurmuştur ve buradan Buztacı'na (Icecrown) giden yolların araştırılmasını yönetmektedir. Bu sırada Tauren'lerin esrarengiz kuzenleri olan Taunka ırkı ile karşılaşmış ve birlik kurmuştur. Taunkaların bilgisini kullanmaya başlayan Güruh birlikleri kısa sürede avantajlı konuma geçmiştir.

**Zindanlar:** The Nexus

## Ejderçürüğü (Dragonblight)

Arthas'ın Northrend'e ayak bastığı yer olarak da bilinen Ejderçürüğü Sahilleri çürümeye yüz tutmuş bir İttifak donanmasına evsahipliği yapıyor ve sahiller o dönemde ölmüş insanların hayaletleriyle dolu. Uzaklarda Wyrmrest Tapınağı (Wyrmrest Temple) gözüküyor; Titanların Yolu'nun tam ortasında, bir zamanlar bütün baş ejderlere güçlerinin bahşedildiği yer olarak, tüm ihtişamıyla... Bölge, ejderhalar için bir mezarlık olsa da, her ejder türü için farklı bölgeler bulunuyor. Bu bölgelerin birinde Ysera'yı uyurken görüyoruz, bazısında da Nozdormu'yu bize yardım ederken görüyoruz. Bölgeler ejderhaların gücüne göre de değişim göstermiş. Ysera'nın bulunduğu yer yemyeşilken, Nozdormu'nunki bir çölden farksız.

İttifak ve Güruh kuzeybatıdaki Buztacı Buzulları'na (Icecrown Glacier) giden yol olan Gazap Kapısı'nı (Wrath Gate) aşmaya çalışırken, doğuda İttifak'ın en seçkin bölüğü olan Yedinci Lejyon'un (7th Legion) kurduğu Kışnöbeti (Wintergarde) şehri, Naxxramas Şehr-ül Namevt'i (Necropolis) tarafından işgal ediliyor.

**Zindanlar:** Chamber of Aspects, Azjol-Nerub, Naxxramas

ICECROWN
SHOLAZAR BASIN
WINTERGRASP
BOREAN TUNDRA
DRAGONB
NORTHRE

# HARİTASI

STORM PEAKS

ZUL'DRAK

GRIZZLY HILLS

BLIGHT

HOWLING FJORD

ND

### Fırtına Tepeleri (Storm Peaks)

Uzun zaman önce Titanlar buraya Ulduar şehrini kurmuş ve burayı ev olarak sahiplenmiştir. Burası Titanların kutsal bölgesidir. Cücelerin dünyaya buradan yayıldığı sanılmaktadır. Titanlar bölgeyi terk edince Fırtına Devleri'nin (Storm Giant) eline geçen bölge, Ulduar ve Fırtına Tapınağı (Temple of Storms) gibi gizemli yerlere evsahipliği yapmaktadır.
**Zindanlar:** Ulduar, Fırtına Tapınağı

### Zul'Drak

Zul'Drak Boz Tepeler ve Fırtına Tepeleri arasında kalan çok büyük bir vadi. Burada bolca Drakkari Trolü bulunuyor ve anavatanlarını her şeyden korumaya kararlılar.
Zul'Drak parçalara bölünmüş bir şehir olarak sırtını okyanusa verir ve okyanusun hemen karşısında Gun'drak adlı başkentleri bulunur. Halen Lich Kral'la savaş halinde olan bu ırk savaşı kaybetmeye yüz tutsa bile dayanmaktadır.
**Zindanlar:** Gun'drak

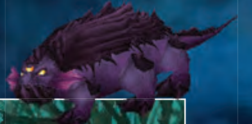


### Boz Tepeler (Grizzly Hills)

Bozağzı Furbolgları'nın (Grizzlemaw Furbolgs) evi olan bölge, Azeroth üzerindeki en büyük Furbolg yerleşimidir. Gölgedişi Kalesi'nde (Shadowfang Keep) öldüğü zannedilen Arugal geri dönüyor, Yeni Worgenlar yaratmaya ve yönetmeye devam ediyor. Güneybatı tarafında Goblinler'in "Venture Co." şirketi yeni işler aramakta ve ormanları amansızca kesmeye devam etmektedir. Aynı zamanda Thor Modan bölgesinde, cüceler kendi soylarının başlangıcına dair ipuçları için kazı yapmaktadırlar.
**Zindanlar:** Drak'Tharon Kalesi

### Uluyan Fiyort (Howling Fjord)

**İttifak:** Utgarde Kalesi'nin (Utgarde Keep) gölgesinde bulunan Vadinöbeti (Valgarde) kasabasında başlıyor macera. Gümüş Şafak (Argent Dawn) ve Kızıl Haçlılar'ın (Scarlet Crusade) birleşimi olan Gümüş Haçlıların (Argent Crusade), baş Paladini Highlord Fordring'den İttifak donanmasına kadar herkes burada. Ve binlerce yıllık uykusundan uyanmış vahşi bir ırk olan Vyrkul'lara karşı savaşıyorlar.
**Güruh:** Leydi Sylvanas'ın bölgeye olan ilgisi özellikle dikkate değer. Vazgeçilmişler'in (Forsaken) yıllardır üzerinde çalıştığı yeni hastalıkla Lich Kral'ın ordusuna karşı silahını kullanmak için testler yapmakta. Sylvanas, gücününü kanıtlamak istercesine yeni Vazgeçilmişler şehrini buraya kuruyor: Yeni Agamand (New Agamand).
**Zindanlar:** Utgarde Kalesi





İşte Lich Kral'ın evi. Buztacı Buzulu'nun giriş kapısı (nesnelerin gölgelerine dikkat)

# YENİ AKIN SİSTEMİ

## LEVEL 80 OLDUKTAN SONRA, WRATH OF THE LICH KING DE ÖNCEKİLER GİBİ BİZE FARKLI BİR YOLDAN GİTME ŞANSI NE YAZIK Kİ VERMEYECEK

Blizzard, World of Warcraft'ın 4 yıllık tarihinde her an elden geçirdiği Akın (Raid) sistemini, Wrath of the Lich King'de de bir kez daha cesurca değiştirmeye çalışıyor. Beta testi süresince Akın alanlarında görebildiğimiz kadarıyla tasarımların hepsi, daha önce gördüklerimizden daha ufak ama daha dolu bir Akın mimarisi üzerinde çalışıldığını gösterdi. Bunun öncülerini şu an Utgarde Kalesi ve Azjol-Nerub'un ufak zindanlarında da görmekteyiz.

Hepimizin çoktan duymuş olduğu değişiklik tabii ki artık her Akın alanının isteğe göre hem 25 kişilik hem de 10 kişilik olarak yapılabiliyor olması. Bu yenilik özellikle küçük çaplı grupların veya arkadaş loncalarının hoşuna gidebilecek bir gelişme tabii ki, ancak akıllara takılan bazı sorular şimdilik Blizzard tarafından kısmen yanıtsız bırakılıyor: 25 kişilikler halen eskisi gibi daha zor, daha fazla çaba istiyor ve getirisi 10 kişiliklere göre daha iyi olacak. Ancak 10 kişiliklerin de Arthas'a kadar gideceğini düşündüğümüzde, aradaki dengenin nasıl kurulacağı ciddi bir merak (endişe?) konusu.

Blizzard daha önce 25 kişilik akınlarla 10 kişiliklerin birbirlerine uyumlu şekilde olacağını, 25 kişilikte bir Boss kesildiğinde bu Boss'un tüm Diyar (Realm) için 10 kişilikler için açılacağını belirtmişti. Tabii ki Blizzard 10 kişiliklere alternatif Boss'lar da ekleyerek ilgiyi artırmaya çalışacaktır.

- Akın buff'lama artık daha kolay. Sadece Parti için işleyen birçok buff, artık Akın çapında etki gösterecek. Buna şimdilik tek örnek Savaşçı Çığlıkları (Warrior Shout) olsa da, yakında yenilerinin de ekleneceğini düşünüyoruz. Şaman Totemlerine de bu konuda değişiklikler gelebilir, zira Şamanların yıllardır istediği en büyük yenilik bu.

- Akın sisteminde yapılan en büyük değişikliklerden biri de pala yadigârı Blessing of Salvation'ın oyundan kaldırılması olacak. Paladinler Wrath of the Lich King'in gelmesiyle birlikte Kurtuluş Duasının (Blessing of Salvation) yerine Kurtuluş Eli (Hand of Salvation) adlı, tek hedefe uygulanabilen, zamanla ***tehdit (threat)*** düşüren bir buff bulacaklar. Bu bizim için ne anlama geliyor? Öncelikle Blizzard, akınlarda yapılan hasar/saniye (DPS) miktarını düşürüp Boss savaşlarını daha uzun yapmayı planlıyor. Kurtuluş Duasının olmadığı bir akının alacağı tehdit miktarı %30-35 seviyesinde artacak ve bu da oyuncuların daha dikkatli hasar vermesini gerektirecek. Bu değişiklikten kısa bir süre sonra Blizzard, tehdit-ölçeri arayüze ekleyerek bu düşüncesini doğrulamış oldu (bkz. Yapısal değişiklikler).

- Bir diğer değişiklik aslında Simyacıları (Alchemist) üzecek cinsten. Artık İksir (potion) içtiğimizde ***İksir Hastalığı (Potion Sickness)*** adında bir debuff alıyoruz. Amacı savaş başına sadece bir tane iksir içmemiz. Yukarıda belirttiğim gibi, Blizzard uzun süren savaşlarda iksir kullanarak avantaj sağlayan Çinlilere göz açtırmamaya çalışıyor. Kısaca artık İyileştirme/Mana İksiri ya da Koruma İksiri kullanımı arasında ciddi ikilemlere düşeceğimiz kesin.



## ÖDÜLLÜ YARIŞMA

10 şanslı Oyungezer okuruna verilmek üzere Blizzard'dan WotLK betasının giriş biletlerini kopardık. Yeni ek paket daha ilk duyurulduğundan beri her türlü yazıyı, görüntüyü ve bilgi kırıntılarını takip ediyor ve oyunu daha çıkmadan silip süpürdüğünüzü düşünüyorsanız 18 Temmuz'a kadar aşağıdaki tüm soruların doğru cevaplarını oyungezer@oyungezer.com.tr adresine gönderin, WotLK betasına katılanlardan biri olun! (Key'ler için Devasaturk'e teşekkürler).

**1) Aşağıdakilerden hangisi bir Ally şehri değildir?**
a. Valgarde
b. Shattrath City
c. Valiance
d. Stormwind

**2) Beta'da ÖŞ açtıktan yaklaşık 20 dakika sonra aldığınız bineğin adı nedir?**
a. Deathcharger
b. Deathbringer
c. Knightcharger
d. Uçan Halı

**3) Beş ejderha görüntüsünün isimleri nelerdir?**

**4) Yaratılış ve anaçlığı simgeleyen ejderha kraliçesi görüntüsünün, şu anki kocasının insan formundayken kullandığı ismi nedir?**

**5) Stormwind kralı Anduin Wrynn'in babası kimdir ve Beta'da nerede bulunmaktadır?**

# PES 2009
## PRO EVOLUTION SOCCER™

## KORKMAYIN, KORMAYIN! KÖTÜ HABERLER GETİRMEDİK BU SEFER... -VOLKAN TURAN

Umut ve buna bağlı olarak gelişen beklentiler şüphesiz ki insan hayatında büyük bir yer kaplar. "Umut fakirin ekmeğidir" lafı eksik bence, umut hepimizin ana besin kaynağıdır. Ne olursa olsun beklentilerimizin kaynağı olan umudu eksik etmeyiz, onlarca kez hayal kırıklığına da uğrasak, devam ederiz… Geçen sene başımıza gelen de buydu işte. PES 6 sonrası beklentilerimiz "Nasıl ki PES 6 PES 5'ten iyiydi, PES 2008 de PES 6'dan iyi olacak, hem de yeni nesil grafiklerle…" üzerineydi. Yanılmıştık. Shingo "Seabass" Takatsuka da yanılmıştı. Multiplatform bir futbol oyunu yapmak o ekip için 2008 öncesinde mümkün değildi ama baskılar, şartlar oyunu bir şekilde yaptırdı ve piyasaya yarım yamalak çıktı. Shingo, PES2009'a başladığında eleştirileri değerlendirdiklerini, hataların farkında olduklarını ve PES 2009'la çok daha iddialı döneceklerini dile getirmişti. Bizim de ağzımız bir kere yandığından umutlanıp yüksek beklentiler içerisine girmedik, "Ne gelse kafidir" dedik ve iki hafta önce oyunun "ön inceleme" versiyonu elimize geçti (çaldım anında). Bu paragraf bitmeden tabii bir "karar" cümlesi bekliyorsunuz, haklısınız ama sizi alt paragraflara almak zorundayım :) (kötüyüm nihaha)

### HER EVE *PES*MATİK

Install ettikten hemen sonra huyumdur, oyunların ReadMe.txt dosyasına bakarım ilk etapta. PES 2009 için de böyle yaptım. Önerilen sistem özellikleri yüksek sayılmaz, birçoğunuzun bu sisteme sahip olduğunu düşünüyorum. Yani PES2009 için cüzdanınızın ağzını açmanıza gerek yok. Daha sonra PES 2010 gelene kadar izlemeyi düşünmediğim açılış videosuyla karşılaştım. Neden "bakın biz süper mo-cap kullanarak açılış videosu hazırlayabiliyoruz" egosuna sahip bu ekip, bilemiyorum. Aslında PES 2008'in açılışı gayet yenilikçiydi ama bu sefer olmamış diyebilirim, hele *Street Fighter 4*'ten çıkan fırça darbesi şeklindeki animasyonlar ne alaka, anlayamadım…

Her PES'te yaptığım gibi oyuna Fenerbahçe-Galatasaray dostluk maçıyla başladım. Hem güncelleştirmelere, hem güç dengesine, hem de oyun dinamiğine hemen bakabildim böylece. PES 2008'in en zor seviyesine alışanlar, PES 2009'un en zor seviyesinde biraz daha rahat edecek diyebiliriz (ben ettim en azından). Emre'li Fenerbahçe'mle oyunun orasını burasını kurcalarken iki gol yedim GS'den (Hakan Ş. hâlâ oynuyordu, ilginç). Yeni hareketler var mı diye bakındım; genelde geçen senenin hareketleri aynen bırakılmış ama bazı teknik oyuncular ilginç ayak hareketleri yapar olmuş. "Fiske" diyebileceğimiz minik vuruşlar filan bulunuyor.

Oyunun hızı biraz daha düşürülmüş. Bunun da birkaç "mantıklı" nedeni var. Mesela artık oyunun daha da matematikselleştiğini söyleyebilirim. Her şey hesaplanır olmuş, en azından hesaplanmaya çalışılmış. Top geçen seneye göre daha bir adam olmuş diyebiliriz. Bilardo gibi oraya buraya sekmiyor, yere yapışmış gibi ilerlemiyor, balonmuş gibi süzülmüyor. PES'te top ilk önce zeminden etkilenmeye başlamıştı, şimdi de havadan etkilenir olmuş. Havadan ortalarda özellikle havayı, rüzgarı da hesaba katmak gerekiyor ama bunlar büyük farklar yaratmıyor oyunda gördüğüm kadarıyla. Belki iki usta oyuncu oynuyorsa bu tip minik detaylar ayırt edici hale gelebilir. Topun haricinde, futbolcular daha da insansı davranmaya devam ediyor. Benim sürekli yakındığım "androidimsi" futbolcu modelinden PES'in yavaşça uzaklaşmaya devam etmesi sevindirici. Öyle forması çekilmesine rağmen açısını değiştirmeden koşan, çelme yese bile tınmayan, yere düştüğü halde ayağa kalkıp diğer futbolcudan daha hızlı koşan, kaleye bile bakmadan çaprazdan topu 90'a takan, kornerlerde arkalardan gelip defansı yara yara gol atan futbolcular görmeyi PES 2009'da unutun. Tabii bir Messi gerçeği var ama o bile orta halli bir defansla, yerinde müdahalelerle durdurulabiliyor. Adriano, Ronaldinho, Kaka, Nistelrooy, Rooney, Ferdinant ve aklıma şu an gelmeyen birçok futbolcu "adam gibi" futbol oynar olmuş. Kişiye bağlı futbol oynayanlar PES 2009'da üzülebilir.

### KALECİLERE SORU İŞARETİ

Kanatlardan iki çalım atıp çaprazdan kaleyi görün ve ister R2'yle, ister R2'siz abanın topa, ne olurdu PES 2008'de? Ya gol, ya kaleci zorla kornere atar ya da defans oyuncusu mucize eseri ayağını topa uzatırdı. PES 2009'daysa bu hoş olmayan

**1-** Gülmeyin öyle, henüz çömezin önde gideni abisi, 3 sezon sonra milyon dolarlık olacak. Amin.

**2-** Ronaldinho'nun dişleri takımın 12. oyuncusu olabilir mi acaba?

1


2








özelliğe denk gelmedim. Daha doğrusu bu kadar ucuz gol yok gibi. Büyük olasılıkla top direkt out'a çıkıyor, belki de kornere… Gerçek hayatta da bu böyle değil midir? Topa sert, hızlı vurabiliyor oluşunuz size ille de (ters ayakla olsa bile) gol atacağınız garantisi vermez.

Burada oyunun kendiyle çelişen yanı, eğer kaleciyle karşı karşıya kaldıysanız yüzde 80 golü atıyor oluşunuz. Hem de ne aşırtma, ne plase ne de başka bir şekil… Az şuta basın gol olsun, bu kadar. Eski alışkanlıklarımızdan olan 'sektirme' de gördüğüm kadarıyla geri dönmüş. En iyi kaleciler bile ters taraflara atlıyor, kolunun altından topu kaçırıyor ve hatta -ilk kez gördüm bunu PES'te- topla içeri giriyor. Kaleciler sanırım biraz dert olacak başımıza. Tabii oyunun birkaç yerinde açık bulunmalı ki "gol atmak" imkânsızlaşıp da oyunu sıkıcı bir hale getirmesin. Buradaki kaleci dengesine ancak ve ancak çok oynadıktan sonra kendiniz karar verebilirsiniz ama en başlarda defansınızı iyi kullanarak, en azından rakibin sizi kolay avlamasını engelleyebilirsiniz. Çünkü hem forvetlerin "insancıllaşmış" olması hem de topun adam olmuş olması defansı daha değerli kılmış. Rakip isterse deli gibi çalımlar atsın, topa zamanında ayağınızı sokarsanız olay bitmiştir. Ayrıca arkada kalsanız bile X'e hızlı hızlı basma şartıyla, futbolcunuz rakibi bir hayli zorluyor, pozisyonunu bozuyor. Burada beni rahatsız eden durumsa, otomatik hareketlerin aşırı kullanılması. Eğer kontrolün bir kısmını yapay zekâya verirseniz şanssız goller yiyebiliyorsunuz, anlam veremediğim şekilde. Futbolcunuz bir anda arkadan kayabiliyor, çok basit bir top fake oluyor, yatıyorsunuz öylece yerde. Veya out'a giden topa cart diye kafayı uzatıyor oyuncularınız. Bir maçta üç penaltı verdim sırf bu yüzden.

Son olarak da bahsetmek istediğim şey oyunun görsel olarak bir kat daha yukarı çıkmış olması. Geçen sene futbolcuların nasıl koştuklarını, sevindiklerini biliyorsunuz. Bu tip göze batan şeyler rötuşlanmış. Koşmak, durmak, dönmek, düşmek gibi standart animasyonlar gayet başarılı. Bunların yanında birçok yeni şut ve pas modeli de oyuna eklenmiş, sevinmeler çeşitlendirilmiş, kupa törenleri daha da canlanmış. Stadyumlar elden geçmiş (Wembley süper olmuş), izleyicilere pek dokunulmamış. Maç öncesi görüntülerde de birkaç farklı sahneye denk geldim, o kadar.

## NEYSE Kİ AZ KALDI

Master League ve Cup modunda büyük değişimler geçirmeyen PES 2009'u bence biraz daha sabırsızlıkla bekleyebilirsiniz. Geçen seneki hayal kırıklığından ciddi dersler çıkaran ekip, en göze batan sorunları acımadan kesip atmış. Yeni modları, lisanslı takımlarıyla bakalım PES 2009 bizden kaç puan alabilecek? Ha, bu arada Galatasaray'la olan mücadelemi geriden gelip 3-2'lik bir zaferle bitirdim. Nihahah… (Hani dostluk maçıydı?)



Her yeni PES'te olduğu gibi, frikiklere baştan alışmanız gerekiyor.



**1-** Wembley stadında maç ayrı bir keyif gerçekten.

**2-** Artık futbolcular daha fazla "oyunda". Elini kaldırıp sizden sürekli pas isteyen futbolcuları bekletmeyin, atın ara pasını rahatlasınlar.





## YENİ MODLAR

Oyuna eklenen iki mod bulunuyor. Bunlardan **Become a Legend** en uzun soluklu olanı. Daha önce de kontrolleri fix ayarladığınızda gerçekleşen "tek futbolcu ile oynama" özelliği bu mod altında kurallaştırılıp geliştirilmiş. İnanılmaz çömez bir futbolcu olarak bir takıma giriyorsunuz ve başlıyorsunuz alıştırma maçlarında kendinizi göstermeye. Her oynadığınız maç, özelliklerinizi güçlendirdiği için bu kısım biraz sıkıcı sürüyor ama takıma dâhil olunca heyecanlı saatler geçiriyorsunuz diyebilirim. Ben forvet olarak oyuna başladım ve birkaç tel saçımı bu uğurda beyazlattım diyebilirim. Sabırlı oyuncuların mekânı kısacası Become a Legend modu. **Legend** ise aynı modun online versiyonu. Aynı şekilde yine gelişiyor ve gelişiyorsunuz mevkinizde başarılı oldukça. Tabii online performansını test edemediğimiz için, PES 2008 hüsranından sonra neler olmuş, bunu oyunun incelemesinde görebilirsiniz.




Become a Legend modunda, maçlarda yaptığınız her şey pozitif ve negatif olarak yetenek puanlarınıza yansıyor.

## KISACA

**Tür:** Spor
**Yapım:** Konami
**Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat
**Platform:** PC, PS3, X360, Wii, PS2, PSP
**Çıkış Tarihi:** 17 Ekim 2008

GC

# Games Convention '08

## OYUNLARIN KALBİ ARTIK BURADA ATIYOR - TUĞBEK ÖLEK - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Masal gibi... Daha ne söyliyebilirim ki, tam beş gün boyunca iki yüz bin kişilik bir oyuncu selinin ortasında, oyundan oyuna savrulmayı nasıl anlatabilirsiniz ki? Beş kere E3 görmüş bu gözlerin bir fuarda şaşkınlıktan böyle fal taşı gibi açılacağını kim bilebilirdi ki? Şaşkınlık ve garip bir enerji… Sanki beş gün durmadan taban tepen ben değilmişim gibi. Sanki gördüğüm her bir oyun, sohbet ettiğim her bir yapımcı bir parça daha doldurdu bu enerjiyi. Ve işte o enerjiyle ayın 25'inde ofise bir girişim vardı ki görmeliydiniz: "Durdurun baskıyı ben geldim!" Baskıyı durdurmak mı? Beş gün sonra piyasada olacağız ama... Sırtımdaki koca çantayı indirip dökünce içindekileri, kimsenin itirazı kalmadı tabii. Blizzard'ın bütün yapımcılarıyla tek tek röportaj yapmışız, kim itiraz edebilirdi ki bir iki gün geç çıkmaya? Gerçi bir iki günü de geçtik, bu satırları yazdığım sabahın köründe dergi bayilere dağıtılıyor olmalıydı. Ama öylesine doluydu ki Leipzig'den sırtıma vurup getirdiğim çanta, bu kadar güzellik bir ay daha bekleyemezdi.

Neyse bırakalım bunları, tam altı gün öncesine saralım zamanı. Gecenin dördünde Berlin garının önünde soğuktan tir tir titriyorum. Yok olmadı çok sardık, azıcık ileri. Hah tamam, fuar henüz başlamış, EA'in basın konferansına koşuyorum. İlk gün fuar sadece basın mensuplarına açık olduğu için ortam nispeten sessiz. Ama EA'in standına bir basın ordusu yığmışlar. Milleti ite kaka sahneyi görebileceğim bir yer buluyorum kendime. Sıkış tepiş ayakta, böyle basın toplantısı mı olur yahu? EA Sports'un yöneticisi Peter Moore sahnede. Xbox ekibinden transfer olduğundan beri görmemiştim amcayı, EA yaramış, sanki gençleşmiş biraz. EA Sports Freestyle diye bir seri duyuruyor ama pek çekmiyor ilgimi, ben yanımdaki kameramanla itişip kendime yer açma derdindeyim. All-play diye bir şey açıklıyor şimdi de, kameraman ha çaktı yumruğu ha çakacak homurdanıp duruyor. Ya bırakın reklam kokan marka işlerini de oyunlara geçin diye geçiriyorum içimden. Peter amca beni duymuş gibi "Yeni bir tenis oyunu serisine başlıyoruz" diyor. Hah bu güzel haber, Sega çok yalnız kalmıştı orada.

### ÇİLLİ İKİZLER DE GELMİŞ!

Sims 3'ün yapımcısı Ben Bell çıkıyor sahneye. Yaşasın Sims 3 diyorum ama sadece bir ekran görüntüsü önünde zırvalayıp 20 Şubat'da görüşürüz deyip kaçıyor. Anlaşıldı Sims 3'ü görmek için kapalı kapıları tırmalamak gerekecek. Arkasından Sam Player diye bir abi çıkıp SimAnimals isminde yeni bir oyun tanıtıyor. Bildiğiniz Sims ama vahşi doğada hayvanları yönetiyorsunuz. Eh EA, yok mu düzgün gösterecek bir şey? Arkalardan şöyle "Boooriiing!" diye haykırasım geliyor. O sahneden Boogie SuperStar diye saçma sapan bir Wii oyununa geçiyorlar. Allahım ne işkence, bitmek bilmiyor bu salak oyun. O biter bitmez de Harry Potter'a geçiyorlar. Tamam diyorum benden bu kadar, EA'e hayatta başarılar. Ama oyunu oynaması için Weasly İkizleri çıkıyor sahneye, cidden onlar mı diye dikkat kesiliyorum, vallahi filmdeki çocuklar bunlar. Onlar oyunda Harry Pıtırcığa düello yaptırırken filmde oynadıkları karakterler de kenardan izliyor. Enteresan bir manzara.

Red Alert 3'ün yapımcısı Chris Corry çıkıyor. RA3'ün ara demo oyuncularını açıklıyor, Rising Sun'ın liderini George Takei oynuyor (Star Trek'de Sulu, Heroes'da Hiro'nun babası). Yakışır vallahi sevindim, Tanya'dan bahsediyor bence kesin Tricia Helfer oynayacak, adım gibi eminim yani. Veee... kazanan Jenny McCharty! Ne! Ne! Ne! Bu koca memeli aptal sarışın, Playboy bozması mı oynayacak Tanya'yı!

COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3
Chris Corry
...ive Producer Command & Conquer










1- GC'nin dört bir yanı oyuncuların katılabileceği etkinliklerle doluydu. Sony standında Buzz! oyunuyla hazırlanan bilgi yarışması büyük bir kalabalık topladı.

2- Activision'ın Guitar Hero: World Tour için hazırladığı standda farklı temaları olan sekiz kabin vardı. Burada okul dersliğinde rock yapan gençleri görüyoruz.

3- Video Games Live orkestrası bütün bir gece boyunca klasik oyun müzikleriyle ziyafet verdi. Ne yazık ki biletleri çok önceden tükenmişti.



Birebir ölçülerde hazırlanmış oyun maketleri özel bir standda sergileniyordu. Bu muhteşem detaydaki karakterlere dalıp gitmemek elde mi? Mesela Indy'nin kıyafetlerindeki detaya bir bakın. Gerçi onun ve Thrall'ın yüzleri pek olmamış. Batman abi dikkat arkanda Hitman var!



Konami standında Kojima amca imza dağıtıyordu. Önceden onun Video Kojima isimli forum efsanemizle fotoğrafını çekmeyi planlamıştım ama "Konami'ye sormadan yapamayız" dediler. Boynum büküm uzaklaştım.

Yok daha neler. Gidiyorum ben kardeşim, olmaz böyle saçmalık. Zaten The O.C.'deki salak Taylor tiplemesine de rol vermişler, yazıktır ya son C&C'de nasıl taş gibiydi kadro.

Warhammer Online'ın yapımcıları fırlıyor sahneye. Korkunç komik adamlar, her milletle dalga geçen bir ton espri patlatıp, ork taklidi falan yapıyorlar. Onlar inince id Software'in patronu, Carmak'ın kankası Todd Hollenshead çıkıyor. Rage'i anlatıyor, uzunca bir fragman izliyoruz. O kadar güzel bir dünya yaratmışlar ki şaşmamak elde değil. Yahu id'siniz siz sıfır IQ FPS'ler yapmanız lazım. Son olarak Dragon Age Origins'i gösteriyorlar ama sunum da sıkıcı, yapımcısı Dan Judge da. Böylece sona eriyor EA basın konferansı. Sırtım belim tutulmuş halde çökecek bir köşe arıyorum.

## ALMANDAN POPSTAR MI OLUR?

Ama dinlenmeye vakit yok. Activision konferansına gidiyorum koşa koşa. Neyse bu sefer sandalyelerimiz var ve önden bir yer kapıyorum. Sahne kararıp video giriyor. Kim bu güzel kız? Aa... Tricia Helfer! Meğer Activision'a transfer olmuş. Ardı ardına oyun videoları giriyor, Spiderman, Call of Duty, Guitar Hero ama sahneye çıkan yok, kimse konuşmayacak mı acaba derken Blizzard Activision'ın Avrupa müdürü Joerg Trouvain çıkıyor. Aman Allah'ım nasıl sıkıcı bir adam, sanki şirketin haftalık pazarlama toplantısında, yorgunluğun da etkisiyle hafiften uyuklamaya başlıyorum ***(bu dakikaları Leipzig harcırahından kesiyoruz Tuğbek :)-Serp.)***. Uyandığımda ekranda Spider-Man: Web of Shadows var. Spidey kendi kopyalarıyla kapışıyor, iyice suyu çıktı Marvel'in. Yeni Bond filmi Quantum of Solace'ın fragmanını izliyoruz, süper olacak bu film haberiniz olsun ama oyunu pek bir tırt gözüküyor. Call of Duty: World at War beklediğim gibi dört dörtlük. Nihayet Guitar Hero World Tour'a geliyor sıra. Oyu-





**1-** Halka açık standlar mahşer yeri gibiyken kapalı kapılar arkası dediğimiz standlar rahat, huzurlu ve sessizdi.

**2-** GC'nin en iyi şovmenleri kesinlikle Warhammer Online'ın yapımcılarıydı. Onlar için toplanan kalabalığa bakar mısınız?

# Prince of Persia

## Chris Easton, Prince of Persia'nın Topluluk Geliştirme Müdürü

**Leipzig'de PoP ile ilgili bilmediğimiz neler açıklayacaksınız?**
Prensin yeni bir hareketi daha var artık, duvarlarda koşabildiği gibi kısa mesafelerde tavanlarda da koşabiliyor. Ayrıca oyunun genel yapısını açıklıyoruz artık. Bütün oyun büyük bir ağ şeklinde tasarlandı ve oyuncu zaman zaman yol ayrımlarına gelecek. Böylece oyun boyunca nasıl bir yoldan ilerleyeceğinize kendiniz karar verebileceksiniz.

**Oyundaki alternatif yollar arasında bir zorluk farkı olacak mı?**
Aslında yok ama mesela bir yolda bir iyileştirme yeri varsa oradan gitmeniz daha avantajlı olabilir. Onun dışında yollarda karşılaşacaklarınız zor veya kolay değil, sadece farklı olacak.

**Tamamen yeni bir oyun yapıyorsunuz. Peki eski oyunlara herhangi bir gönderme olacak mı? Eski hikâyelerle hiç mi kesişmeyecek yolumuz?**
Hayır. Oyunun adının Prince of Persia olmasının sebebi bu, eski tüm oyunları silip sıfırdan yeniden başlıyoruz. Eski PoP oyunlarındaki duvar koşusunu bile değiştirdik, yeni bir hava kattık. Eğer eski oyunları sevdiyseniz bunu da seveceksiniz ama bu yepyeni bir oyun.

**Yeni PoP daha casual bir kitleye mi hitap ediyor? Elika sağ olsun, hiç ölemiyoruz oyunda. Mücadeleyi seven oyuncular için sıkıcı olmayacak mı bu?**
Hayır, sadece başarısızlık daha hafif cezalandırılıyor. Çünkü Elika sizi ölmeden önceki son güvenli noktanıza geri götürüyor. PoP serisi eskiden ne kadar zorsa şimdi de o kadar zor olacak. Belki ölmüyorsunuz ama sizi öldüren her neydiyse onu geçmek için uğraşmanız gerekecek.

**Savaşlarda Elika'yı biz mi kontrol ediyoruz?**
Elika'nın otomatik olarak yaptığı tek şey, öldüğünüzde sizi diriltmesi, diğer her şey sizin elinizde. Yani eğer bir düşmana saldırmasını istemezseniz, hayatta saldırmayacak.

**Prensin neredeyse ölümsüz olması hikâyeye yansıyacak mı?**
Hikâye içerisinde Elika'nın oyuncuyu kurtarması yer alacak ama bunun keşif duygusunu körükleme şeklinde etkileyeceğini düşünüyoruz hikâyeyi. Ölmekten daha az korkan bir oyuncu daha fazla şey denemekten kaçınmayacak.

**Elika ile yaptığımız ortak hareketler gerçeklikten çok uzak. Fazla abartmamış mısınız?**
Evet bir abartı olduğu doğru ama bunun sebebi Elika'nın güçleri. Prens tek başına olduğunda eski Prens gibi olacak, yine sonsuza kadar duvar koşusu yapamıyoruz, binaların üzerinden zıplayamıyoruz.

**İlk PoP'un yapımcısı Jordan Mechner ile görüştünüz mü hiç, projeye bir katkısı oldu mu?**
Oyunun tasarımında bir rolü olmadı ama E3'te karşılaştık ve oyunu ona bizzat gösterme şansım oldu. Yeni PoP'u çok sevdi ve sanatsal yaklaşımından çok zevk aldığından söz etti. Benim için heyecan verici bir andı.






Chris Easton / Ubisoft

Toplam 3.000 metrekareye yayılan onlarca turnuva ve sponsor standıyla Intel ESL Arena resmen yıkıp geçti. Canlı yayınlanan Avrupa Ülkeler Kupası'nın (ENC) maçlarını binlerce kişi izledi.



nun yapımcısı Brian Bright yeni alet edevatı tanıtıyor. Gitar hayli değişmiş, bateri şık gözüküyor. Sonra bir arkadaşını alıyor sahneye ve birlikte müzik yapmaya başlıyorlar. Hazır parçada tuş basmıyorlar, gerçekten müzik yapıyorlar. Artık Guitar Hero'da müzik besteleyip PSN'den yayınlayabiliyoruz. Sonra Alman Popstar yarışmasınından bir çocuk çıkıyor ve hep birlikte "Are you gonna go my way" söylüyorlar. Sıkıcı başlıyor toplantı ama deli dolu bitiyor. Yine de EA'le kıyaslandığında pek bir zayıf.

Oradan Ubisoft'a geçiyorum ama basın konferansının Almanca olduğunu görünce kaçıyorum hemen. Zaten Blizzard yapımcılarıyla röportaja yetişmeliyim. Bu arada Blizzard ile Activision halen birleşememiş, fuardaki standları bile ayrı. Sırasıyla Diablo, WoW ve Starcraft'ın yapımcılarıyla röportajlar yapıyorum. İki saat sonrasında ben ben değilim artık, Diablo kanıma işlemiş, WoW fanboylarına karşı yeni silahlar edinmişim ve Starcraft 2'ye olan saygım artmış durumda.

### 160GB'LIK PS3 GELİYOR

Sony'nin basın toplantısı başlıyor bu arada. Muhteşem bir oyun kolajıyla başlıyor konferans. Öylesine güzel ki biterken heyecanla yerimden fırlayıp "bravoo!!" diye alkışlamak istiyorum. Ama E3 değil burası, Avrupa basınında o heyecan o tutku ne arar, saygıyla alkışlıyorlar, piyano resitaline gidin siz ruhsuzlar. Konferans Bob Dylan'ın Times They Are A-Changin' şarkısından şu sözlerle başlıyor "Gelin kalemiyle kehanette bulunan eleştirmen ve yazarlar. Ve dört açın gözlerinizi, bu şansı bulamazsınız bir daha. Ve çok erken konuşmayın çünkü dönüyor çarklar hâlâ. Ve kimbilir kimdir, bugün adı kaybedene çıkan ama gelecekte kazanacak olan. Çünkü değişiyor zamanlar". Bu güzel sözlerle çok derin bir mesaj veriyorlar aslında. Yarışta sona düşmüş olabiliriz ama son gülen iyi gülecek diyorlar.

Gereksiz uzayan girişin ardından yeni PSP modeli 3000'i duyuruyorlar. Ayrıca PS3'ün 80GB ve 160GB modelleri çıkacakmış. Eh, Nihayet Sony nihayet! Son olarak PS3 için SixAxis'e monte edilebilen küçük bir klavye gösteriyorlar. Cidden güzel bir alet. Bunların çok detayına girmiyorum, zaten Emin Console Master'da uzun uzun anlattı hepsini.

Nihayet oyunlara geçiyorlar ve ilk oyun Singstar. Süper özellikler eklemişler Singstar'a PS2 şarkılarını çalacakmış, online yetenekler artıyormuş falan çok güzel de düzgün bir oyun izlesek artık, Motorstorm mesela? Yok bitmek bitmiyor Singstar, Disney filmlerinin şarkılarını da yapmışlar kusmak istiyorum. Yeter Killzone 2 gösterin artık. Aman o da ne Singstar Queen! 6.99€'ya altı şarkı çekebilecekmişiz PSN'den. Gelsin şu PSN artık ülkemize. EyePet diye sanal bir hayvan oyununa geçiyorlar, ya lütfen Resistance 2 gösterin artık ama kedi köpek oyununu biz ne yapalım? Aslında hakkını yemişim güzel bir şey olmuş. Ekranda küçük sevimli bir maymuncuk var ve siz kamerayı kullanarak oynayabiliyorsunuz hayvanla. Gerçekte de böyle doğal olur mu bilmiyorum gerçi. Kamerayı bir sehpaya dayamışlar, maymun sehpanın üzerinde koşup duruyor, bilimum numaralar yaptırabiliyorsunuz. Hatta kağıda bir şeyler çizip kameraya tutuyorsunuz yavrucak aynısını çiziyor sizin için. Hatta çizdiğiniz şeyler üç boyutlu oyuncaklara dönüşüyor, mesela araba çizip sonra ekranda koşturuyorsunuz, maymun da peşinden koşuyor. Cidden harika, Serpil görmesin bayılır buna.

Akşamın son oyununa geldik diyorlar. Yaşasın Heavy Rain!!! Nihayet ya nihayet yaa. Oyunun yapımcısı David Cage geliyor sahneye. Omikron ve Fahrenheit'ı yapan adam bu, asla kötü olamaz bu oyun. "Yıllardır oyunlar aynı aksiyonu tekrar edip durmaya dayalıydı. Biz farklı bir deneyim sunan, konuşmalara ve duygulara sahip bir



Jay Wilson/Blizzard

## Diablo III

**Jay Wilson, Diablo 3'ün baş tasarımcısı ve daha önce Dawn of War'u yapmıştı.**

**Diablo 3 ne zamandır yapım aşamasında?**
Oyunun yapımı yaklaşık 5 yıldır sürüyor. Birkaç kez baştan başladık, grafik yapısı tekrar tekrar elden geçirildi, eskilerden vazgeçildi. 2-3 yıldır da bu son hali üzerinde çalışıyoruz.

**Oyundaki sınıfları nasıl seçtiniz?**
Eski oyunlardaki sınıfları olduğu gibi almak istemedik, bu konuda geliştirmek istedik oyunu. Diablo 2'den birebir aldığımız tek sınıf Barbarian. Witch Doctor'a başlamadan önce yüzlerce fikrimiz vardı. Onu sevdik çünkü daha önce çok karşılaşmamış olsanız da bir bakışta kim olduğunu ve neler yapabileceğini anlıyorsunuz. Onun hastalık, zombi ve ateş tabanlı bir büyücü olması gerektiğini biliyorduk. Voodoo gibi şeylerden oldukça esinlendik.

**Birçok Diablo hayranı ilk iki oyunun gotik ve karanlık atmosferine göre Diablo 3'ün grafik stilinin çok çizgi filmsi ve renkli olduğunu söylüyor [grafik stilinin değiştirilmesi için imza kampanyası bile yaptılar– Sinan]. Daha karanlık bir grafik yapısına dönmeniz mümkün mü?**
Hayır. Şu anki grafiklerimizden çok memnunuz ve bu yapıyı seçerken, bunun olumsuz eleştiri alacağını bile bile yaptık. Firma olarak, aynı anda herkesi memnun edemeyeceğimizi çok zaman önce öğrendik. Ama şu anki renkli grafiklerin atmosferde bir azalma yapacağını hiç sanmıyoruz ve şahsen biz çok seviyoruz bu tarzı :)

**Olacak şey değil ya, diyelim ki ben ilk iki Diablo'yu sevmedim. Diablo 3 bu tür şüpheci oyunculara ne sunuyor?**
Şey, eğer ilk iki Diablo'ya katlanamadıysanız, bu oyunla fikrinizin değişeceğini sanmıyorum [gülüşmeler]. Ama D3'e yaptığımız ufak tefek bütün yenilikler, oyuncuların hoşuna gidecek şeyler. Eğer aksiyon oyunlarını seviyorsanız, ilk iki Diablo size göre değildi pek. Ama yeni sağlık sistemi gibi özellikleri yüzünden aksiyoncular da Diablo 3'e çabuk ısınacak. Ve hikâye anlatımından, rol yapma oyunlarından hoşlananlar da çok sevecek.

**Diablo 1 ile 2 arasında, hikâye anlatımıyla olsun, grafikleriyle olsun, içeriğin zenginliğiyle olsun, çok fark vardı. Diablo 3 ile 2 arasında da benzer bir fark, içerik ve kalitede bir zıplama var mı?**
Diablo 2'yle 1 arasındaki farklılıklar çok barizdi. Diablo 2'ye bakıp "ilk oyunda açık alanda hiç dövüşmüyorduk" diyebilirdiniz. Yetenek ağacı sistemi de yepyeniydi mesela. D3 ile Diablo 2 arasında bu kadar bariz bir fark var diyemem. D3'te direk göze çarpan değişiklikler çok daha ufak olsa da, bunların etkisi çok fazla. Mesela sağlık topu sistemini ele alalım. "Üstünden geçtiğinizde sağlığınızı iyileştiren kırmızı toplar" çok büyük bir değişiklik gibi gelmiyor insana ama yaratıklarımızdan bölüm tasarımlarına kadar birçok konuyu etkiliyor.

**Benim "açgözlülük faktörü" dediğim bir şey var Diablo'larda. Oyunu bir kere oynadıktan sonra sadece seviye atlamak veya daha iyi eşya setleri bulabilmek için oynamaya devam ediyordunuz. D3 de aynı şeyi yapacak mı?**
Tabii ki :) Şaka bir yana, Diablo'nun özünde birden fazla kez oynanabilmesi yatar. Ancak bazı insanların hep düştüğü bir hata var, o da tekrar tekrar aynı şeyleri yaparlarsa ulaşabilecekleri über bir eşya veya mekân olduğunu zannetmeleri. Ama böyle bir şey yok. Biz istiyoruz ki oyuncularımız sıkılmadan, tekrar tekrar oynayabilsinler.

**Diablo için bilinen bir tedavi yöntemi var mı? Bu oyundan nasıl kurtulabiliriz?**
Tedavi mi!? Bana "Diablo bir hastalıktır" dedirtemezsiniz :) Bence Diablo güzel bir şey.

**Yok valla resmen hastalık =)**



# Gezenti Ultimate

Starcraft röportajım için Blizzard standına giridiğimde ilginç bir manzarayla karşılaştım. Diablo ve WoW'un yapımcıları aynı masada oturmuş, WoW'cular sohbet ederken Diablo'yu yapan abi kaptırmış PSP oynuyordu. O an birden aklıma esti ve yanlarına gidip "şu dergiyi tutar mısınız bir saniye, birlikte resminizi çekeyim" dedim Tom Chilton'a ve yukarıdaki enteresan kare çıktı ortaya. İtiraf edeyim 11 aydır sizden Gezenti'ye gelen resimleri çok kıskanıyordum. "İşte tam zamanı" dedim, "bu fuarda bir Gezenti Ultimate hazırlamalıyım mutlaka".

Aslında baştan aklıma gelse bütün dergileri götürür her yapımcıyı kendi oyununun olduğu kapakla çekerdim. Ama yanımda sadece Warhead sayısı vardı. Bu yüzden bu ayrıcalığa sadece onun yapımcısı olan Bernd Diemer varabildi.


Bernd Diemer / Crytek





1- En güzel stand Motorstorm Pacific Rift'di. Koca kütüklerin üzerinde oynuyordu oyuncular, oyunun havasını çok iyi veriyordu.

2- Her yer yiyecek standıydı. Ama hiçbiri bu şeker havuzu kadar iştah açmıyordu.

oyun yapmak istedik" diyor. "Bilgisayar oyunları artık sadece çocuklar için değil. Büyükler için de gerçek oyunlar yapmanın vakti geldi. Heavy Rain'de silahlar, arabalar, arayüzler, bulmacalar veya düşmanlar olmayacak" diye devam ediyor. Bakın bu gerçekten bir ilk, sahneye fırlayıp alnından öpesim geliyor. Sonra oyundan gerçek parçalar olan bir video giriyor. Nefes kesici gözüküyor ama o kadar kısa ki. Artık bitiyor basın konferansı. Ne Killzone 2, ne Motorstrom. Aslında bitmiyor ama sonrasına Almanca devam ediyorlar. Ölüyorum yorgunluktan, daha otele bile gidemedim, valiz garda bir dolapta beni bekliyor deyip çıkıyorum. Meğer basın toplantısının devamında süper bir bomba varmış. Adamlar ilk Türkçe Singstar'ı duyuracaklarmış. Bir gün sonra ofisten gelen bir telefonla uyanacağım bu hıyarlığıma. Her neyse bunu da Console Master'dan okuyabilirsiniz.

## PRODIGY DEĞİL KARDEŞİM

Temiz bir uyku çekip ikinci güne bomba gibi başladım. Artık halkı da fuara aldıkları için korkunç bir kalabalık var, halbuki daha günlerden Perşembe. Kimbilir haftasonu nasıl olacak. İkinci günün büyük kısmı EA standında geçti. Sıradan Mirror's Edge, Fifa09, Red Alert, Sims3'ün yapımcılarıyla görüşüp bazılarını izleme, bazılarını oynama şansım oldu. Özellikle Fifa'nın yapımcısı Paul ve Sims 3'ün yapımcısı Joanna'yı çok sevdim. Bu kadar büyük oyunların arkasında bu kadar sempatik insanlar olması harika bir şey. Ubisoft standını basıp Prince of Persia'nın Topluluk Yöneticisi Chris Easton'la buluşuyorum. Hemen pek gurur duyduğum PoP kapağımızı gösteriyorum. O da çok sevimli bir adam, "Aha... Prodigy değil ki oyunun ismi" diye dalga geçiyor. Biliyoruz herhalde, öyle duyurmasaydınız baştan diye takılıyorum ben de. Sonra End War'un Sanat Yönetmeni Michael de Platter ile koyu bir sohbete dalıyoruz. Konu End War'u aşıp geleceğin ses kontrol teknolojilerine kadar gidiyor. Bu oyun ve yapımcı yağmurundan başım dönüyor artık ama sırada Empire: Total War var. Nihayet kara savaşlarını gösteriyorlar, oyun harika. Günün sonunda Chris Taylor ile buluşuyoruz. 20 yılını oyunlara veren bu usta her zamanki gibi dost canlısı ve söylediği her şey insanın ufkunu açıyor. Onunla sohbete kaptırıp gidiyoruz ve bir bakıyoruz fuarın kapanma saati gelmiş.

## KAYIP TELEFONUN SIRRI

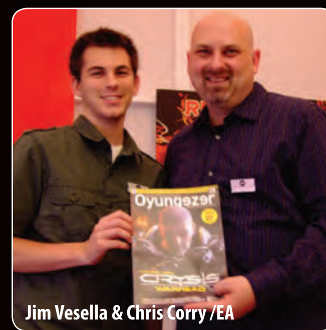
Üçüncü gün nispeten rahattı. Şöyle bir genelini dolanabildim standların. EA standına gidip Dead Space ve Godfather II'ye baktım, oradan da dönüp FarCry 2 ve Anno 1404'ün yapımcılarıyla buluştum. Bir günün daha sonunu getirmenin mutluluğuyla erkenden basın odasına gittim. Ofisi bir arayıp olup biteni haber vermekti amacım ama bir türlü telefonumu bulamıyordum. Panik halinde Ubisoft standına koştum ama çoktan boşalmıştı stand. Beynimden kaynar sular dökülüyordu. Bir hayır severden rica edip aradım kendi numaramı, telefo-

## C&C: Red Alert 3

Tüm Oyungezer kapakları içinde bizim için çok önemli olan ikisi var, Diablo III ve Red Alert III. Çünkü bu iki oyunu bütün dünyada kapağına koyan ilk dergi bizdik. Bu yüzden ikisini de daha bir heyecanla takip ediyoruz. Haliyle oyunun yapımcısı Chris Corry'nin Red Alert 3 gösterdiğini duyunca soluğu EA standında aldım. Gerçi ben yola çıkmadan ofise ulaşmıştı Red Alert'in betası ama Chris abinin Red Alert 3 ile ilgili anlatacağı yepyeni bir şey vardı: Ortak görevler.

Evet ortak görevler yani gavurcası co-op missions. Üstelik normal oyun içerisinde, tek kişilik senaryo dahilinde ortak görevler. Şöyle ki her göreve başlamadan önce tek başınıza mı ortak mı oynayacağınızı seçebileceksiniz. Böylece tek kişi başlayıp, arada bir arkadaşınızı oyuna dahil edip sonra yine tek başınıza devam edebileceksiniz senaryoya. Eğer yanınızda bir arkadaşınız yoksa görevlerde yapay zekâ katılabilecek oyuna. O sizden bağımsız hareket edecek ama isterseniz yönlendirebileceksiniz.

Oyunu gösterebilmek için Chris yanında yapımcı yardımcısı Jim Vesella'yı da getirmişti, birlikte daldılar oyuna. İkisi de farklı birimler üretebiliyordu, Chris helikopter basarken Jim kara birimlerini üretti. Harita da işbirliğine zorlayacak şekilde tasarlanmış. Hadi sen soldan git, ben sağdan, düşman üssünde buluşuruz diyemiyorsunuz. Önce Chris helikopterlerle kuleleri temizliyor, ardından Jim'in kara birimleri ilerliyor. Zaman zaman Chris'in helikopterler kara birimlerini stratejik noktalara taşıyor. Eğer eşzamanlı çalışmayı beceremezseniz hezimet kaçınılmaz. Zaten Corry soru cevaplayayım derken kuleleri temizleyemeyince yapay zekâ canlarına okudu. Her ne kadar "Ehi ehe biz daha ayarlıyoruz yapay zekâyı, ondan" deseler de ben "geveze adamdan ortak olmaz" diye aldım notumu.


Jim Vesella & Chris Corry /EA



### Chris Corry

**Tüm yer üniteleri hava üniteleri tarafından taşınabilecek mi?**
Tümü değil ama araçların çok büyük bir bölümü taşınabilecek.

**Oyunun zorluk seviyesi ortak veya tek kişi oynanış arasında değişecek mi?**
Hayır, o yüzden eğer iki çok iyi oynayan arkadaş olarak oynuyorsanız oyunu zor seviyede oynamayı tercih edebilirsiniz. Ama yapay zekâ bir hayli rekabetçi, o yüzden sizi bayağı zorlayabilir.

**Oyundaki favori ırkın hangisi?**
E3'te o kadar çok Rising Sun oynadım ki sanırım bu yüzden Rising Sun favorim oldu. Ünite olarak da Yuriko Omega. Bir video var, biliyorsunuzdur, etrafında bir sürü uçak falan varken Yuriko sadece orada öylece durup onları patlatıyor. Bayağı havalı.

**Peki Tanya? Onu Jenny McCarthy oynadığına göre artık "badass" olmayacak mı?**
Hayır, Jenny McCarthy tamamen kusursuz. Los Angeles'da hem güzel, hem yetenekli, hem de havalı olabilen bir oyuncu bulmak ne kadar zor bilemezsiniz ama Jenny geldi ve hepsini mükemmel bir şekilde yaptı. Hayal kırıklığına uğramayacaksınız. Gerçi insanlar saç rengini sorun etmişe benziyor ama...

**Saçını boyattırmayı denediniz mi? =)**
Ee... saçını boyatmaya yanaşacağını düşünmüyorum pek (gülüyor).

# Leipzig'de Kaybolanlar




Fuarın ilk günü ODTÜ ATOM'dan Ferhan'la buluştuk. İlk GC maceramızda ikimiz de hayli gazlıydık. Fuar boyunca sürekli bilgi paylaşıp, ATOM'un projelerini konuştuk.
- Bütün yapımcılarla röportaj yapıcam Ferhan, bütün oyunları oynayacam.
- Ben de bütün firmalardan destek alıcam oyunlarımıza.
- Yıkıcaz mı bu fuarı?
- Yıkıcaz be!



Ama fuarın ikinci günü benim salaklığıma yanlış istasyonda indik trenden. Leipzig'den 30km uzakta bir dağ başında mahsur kaldık.
- Bizim istasyonla ne alakası var buranın Tuğbek, niye indirdin bizi!
- Boşver be Ferhanım, bak ne güzel sessiz sakin, alabildiğine yeşillik.
- Nasıl dönücez otele abi?!
- Napçaz oteli bak mis gibi temiz hava. Kıvrılırız istasyonun bir köşesine.

nu açan Anno 1404'ün yapımcısı Christopher Schmitz'di. Telefonu o bulmuş, ne olur ne olmaz diye yanına almış. Aman Christopher abicim nerdesin diyince, havaalanındayım yarım saate uçağım kalkıyor demez mi? Fuardan çıkıp ilk bulduğum taksiyle havalanına bir uçuşum var anlatamam ***(Seti'nin yıllık bütçesinden gitti bir 160 euro daha, ah ah-Serp.)***.

## GC'NİN SÜRPRİZLERİ

Dördüncü güne pek az toplantım kalmıştı. Sabah geç kalktığım için Bethesda'dan Pete Hines ile olan Fallout 3 röportajımı kaçırdım maalesef. Onun yerine Fallout 3 gösterimine girdim ama tam bir hayal kırıklığıydı. Halbuki Yiğitcan'ın rica ettiği "Bu oyun cidden kötü mü olacak yoksa sadece vasat mı?" sorusunu soracak, dönünce de vuracaktım Yiğitcan'ın suratına Pete abimin cevabını. Hiç kötü oyun yapar mı Bethesda?

Daha sakin geçen bugünde biraz daha göz ardı edilen iki firmayı, NCsoft ve 1C'yi ziyaret ettim. Çok da bir beklentim yoktu açıkçası. Ama ne yalan söyliyeyim Games Convention'ın en güzel iki oyunu burdaydı. Ncsoft'un Aion'u yıllardır beni böylesine heyecanlandıran ilk DVO oyunu oldu. Üstelik oyunu GC'de gösterikleri son kişiydim, bu yüzden duvardaki muhteşem güzellikteki Aion posterini rica edince kırmadılar (röportajda Niall'ın arkasında asılı). 1C'nin standında Cryostasis ve Captain Blood'a baktım önce ve çıkmak üzereyken Men of War'un yapımcısı Chris'le karşılaşıp hadi bir de bu oyuna bakayım dedim. Bakmaz olaymışım, hâlâ etkisindeyim. Ellerim titriyor Eylül gelse de oynasam şu oyunu diye.

## SON GÜN

İlk dört gün firmalarla ve yapımcılarla koyun koyuna geçtikten sonra, son gün artık tamamen özgürdüm. Bütün gün halkın içine karıştım, Avrupa'nın dört bir yanından gelen oyuncularla birlikte eğlenceye katıldım. Intel ESL Arena'ya gidip profesyonel maçlar izledim, standlardaki şovların kalabalığına daldım. Sıradan, heyecanlı bir oyuncu olmanın tadını çıkardım. Gerçi sıradan oyuncular gibi uzun kuyruklarda beklemek yerine bir iki küçük basın torpili almadım değil. Ama olur artık o kadar da.

Fuar bitince de gördüğüm, duyduğum, sorduğum her şeyi çantama doldurdum ve İstanbul'un yolunu tuttum. Leipzig-İstanbul arası çok uzak gibi gelmeyebilir. Ama otelden çıkıp eve girişim arasında tam 13 saat vardı. Bütün yol boyunca oyunları düşünme, notlarıma, ses kayıtlarıma bakma şansım oldu. Ömrümün en güzel eve dönüşlerinden biriydi diyebilirim.

İşte ilk ve son Leipzig maceram böyle geçti. Son çünkü gelecek seneden itibaren Köln'de düzenlenecek GC. Gerisini biliyorsunuz zaten, ofise "Durdurun baskıyı!" diye daldım. Ancak eldeki malzemeyi bu dolu dolu 14 sayfaya dökmek çok kolay olmadı. Sağolsun Yiğitcan kıtlararası iletişimin de marifetiyle bana çok yardımcı oldu. Ses ve video kayıtlarını derleyip, röportajları kağıda dökmemi sağladı. Ayrıca Kaan ve Olgay benim yokluğumda Organize Sanayi'ye göz kulak oldular. Bu koşturmaca içinde biraz geç kaldık ve benim köşeyi kırptık. Artık mazur göreceksiniz bu aylık. Kolay değil oyunların yeni kalbine gittik, bunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim, artık E3 de eskisi gibi olmadığına göre oyunların kalbi Games Convention'da atıyor.







**1-** GC'nin en zayıf yanı oyun kıyafetli hosteslerin olmamasıydı. Ama oyuncular kendi hazırladıkları kostümleriyle gelip kameralara poz vererek bu açığı kapadı.

**2-** Guillermo del Toro bizzat gelip filmini yönettiği Hellboy'un oyununu tanıttı.




## FarCry 2

"Yine mi FarCry 2" diyenler var mı aranızda? Şahsen ben de FarCry 2 randevuma giderken aynen bunu diyordum. Oyungezer olarak FarCry 2'ye tam üç yüz seksen dereceden bakmış, görevleridir, buddy sistemidir, atmosferidir derken resmen suyunu çıkartmıştık. Peki o zaman burada niye söz ediyoruz? Nedir FarCry 2 hakkında E3'te bahsedilmeyen de Leipzig'de bizi etkileyen? Editörü. Hayır "Kendimizden o kadar etkilendik ki bir daha yazalım dedik" durumu yok burada, bizzat oyun içinde gelen bir editörden bahsediyorum, harita editöründen.

Oyunun sunumunu yapan FarCry2 sanat yönetmeni Clint Hocking bir ekranın karşısına oturup işte bu görev şu da şöyle bir buddy falan diye anlatmaya girişince, neden bilmiyorum, kendi kendime bekle dedim. Bu adamlar altı aydır aynı şeyi anlatıyor olamazlar, illa ki farklı bir şey çıkar.

Clint kendi kendine oynamayı bitirdi, evet işte temelde tek kişilik oyun budur dedi ve oyundan çıktı. Map Editor'e tıkladı ve... Aman Allah'ım! Bomboş bir arazi bu kadar çabuk (90 saniye, adam süre tutmuş, bizim 3 yılda yaptığımız haritaları 90 saniyede yapacaksınız diye hayıflanıyordu) bu kadar güzel bir haritaya dönüştürülmez! Önce yerden dağ çekti çıkardı, sonra editöre 20 dereceden fazla açı yapan her şeyi kaya dokusuyla boya dedi, sonra aldı fırçayı eline, yeri göğü ağaçla doldurdu. Her ağaç kendi ekleriyle geldi, altında hayvan pislikleri, rüzgârda uçuşan çalılıklar. Patikaları çizerken ağaçlar otomatik olarak yana kayıp yol verdiler. Sonra tuttu, o çöl ormanı atmosferini, iki tıkla yağmur ormanına çevirdi. Tüm otları yeşile boyadı, ağaçların çehresini değiştirdi, birkaç bina koydu, hatta bir binayı kıllık olsun diye yan çevirip toprağa gömdü... inanılmazdı. Zerre yükleme ekranı olmadan haşırt diye yaptığı haritaya indi, çizdiği patikadan biraz yürüdü, rüzgârından yağmuruna her şey o kadar gerçekçiydi ki, tüm bu hava durumlarının koyduğumuz objelerle etkileşimleri o kadar etkileyiciydi ki, "evet" dedirttirdi bana daha gösterim bitmeden, "FarCry 2'den etkilenmem için bir sebebim daha var artık".



Clint Hocking / EA




# AION
## THE TOWER OF ETERNITY

Leipzig meipzig yok kardeşim, dosya konusu falan da yalan. Dergi komple yalan, SC4, GİM, GUM, TAN, TUN, yalan! Vallahi yalan, hepsi yalan, Aion gerçek! Aion! Beni Games Convention'dan önce bir kenara çekip sorsaydınız "Ne bu DVO endüstrisinin hali" diye, valla çok kötü derdim. *AoC* çıkışında kazandığı hesapların yarısını kaybetmiş, *Warhammer* patlama belirtileri göstermeye başlamışken yine *WoW*'un eline bakıyoruz diye hayıflanırdım. Aion nedir diye sorsaydınız, NCSoft'un Kore menşeli DVO'su derdim, yapardım bunu. Leipzig'den sonra çekin bir de kenara, sorun fikrimi. Ya da çekmeyin, buradan söyleyeyim size? Söyleyeyim evet: BU OYUN MUHTEŞEM! Gayet sıkıcı ve sıradan başlayan bir gösterimin sonunda bu kadar etkileneceğimi nereden bilebilirdim ya! Oysa bilmem gerekirdi, Leipzig'in tüm duvarları Aion posterleriyle döşenmiş, herkes Aion'u konuşuyordu ama görmeden nasıl bilebilirdim ki? Geldim, gördüm, yazdım, tekrarlıyorum: BU OYUN MUHTEŞEM!

### AION! AION! AION!

Oyunun Avrupa sürümünün yapımcısı Niall Callaghan anlatmaya hikâyeden başlıyor. Aion tarafından yaratılıyor Atreia dünyası ve ortasındaki devasa Sonsuzluk Kulesi'nden besleniyor. Ejderler ve insanlar barış içinde yaşıyor bu dünyada. Ama bir gün beş Ejderha Efendisi uyanıp bütün ejderleri bir araya toplayarak bir ordu kuruyor. Aion'a karşı başkaldırıp kendilerine yeni bir isim veriyorlar: Balaur. Aion onlarla mücadele etmesi için 12 Empryan Lord yaratıyor ve bunlara Aether isminde bir öz veriyor. Empryanlar kısa sürede Balaur'u sürüyor ve Aether'den bir kalkan ile korumaya alıyor Sonsuzluk Kulesi'ni. Böylece bin yıl savaşları başlamış oluyor.

Ancak Aether'in gücü dünyayı da değiştiriyor ve kısa sürede bu gücü insanlar da kullanmaya başlıyor. Bu sonu gelmeyen savaştan usandığında Empryanlar Balaur ile barış yapmaya karar veriyorlar. Ancak görüşmeler sırasında halen kimsenin sebebini bilmediği bir felaket yaşanıyor ve Sonsuzluk Kulesi yıkılıyor.

Felaketle birlikte Atreia da ikiye bölünüyor. Alt yarımkürede kalan insanlar güneşin parlaklığı ve Aether'in gücüyle günden güne altın rengine bürünüp Elyos adını alıyor. Ancak üst yarımküre hiç güneş ışığı almadığından, burada karanlık içinde soluk, ince tenli, ayakları pençeye dönüşmüş Asmodianlar yaşıyor. Ve kulenin yıkılmasından diğerini sorumlu tutan bu iki ırk birbirinden ölesiye nefret ediyor.

### BİR EDİTÖRÜN KAZA SONUCU DUMURU

Masalsı çok güzel bir hikâye var Aion'da kısacası. Tümünü aktaracak yerim olsa eminim daha da çok





Niall Callaghan /NCSoft

severdiniz. Ama DVO dediğiniz zaten kallavi hikâyeli olmaz mı? Bir hikâyeyle mi kandıracaksınız bizi diye düşünüyordum ki Niall karakter ekranını açıyor ve... oha! Oha diyebiliyorum sadece, affınıza sığınarak bir daha diyorum: OHA! Bu kadar detaylı karakter yaratma ekranını ben *City of Heros*'da görmedim, ellerin büyüklüğünden saça başa, sakala, bu kadar fazla şey değiştirilebilir mi ya! Tam etkilenmekten kurtulmuştum ki savaş sistemine geçtik, yok artık dedim. Düz aksiyonla, bir ikona basıp zarların yüksek gelmesini ummak arasında bir yerde Aion'da savaşlar, hem refleks hem de stratejik düşünme gerektiriyor. İlk önce basit saldırılarla başlıyorsunuz. Sonra düşmanınızın yanında ikonlar beliriyor, bir ağaç sistemiyle o basit saldırının devamında yapılabilecek saldırılar. Hepsinin farklı etkileri ve farklı devam saldırıları var, siz ağacın dibine inmeye devam ediyorsunuz ve dibe geldiğinizde yeni bir basit saldırı seçmeniz isteniyor. Belli düşmanlara belli saldırılar daha fazla etki ettiği için bu sizi savaşı öngörmeye ve stratejik olmaya itiyor, muhteşem! Üstelik dinamik olmanızı gerektiren şeyler bu kadar değil. Diyelim karşıdan ağır zırhlar içerisinde bir adam geldiğini gördünüz, hah savaşçıdır bu dediniz. Yakınına girmeyeyim, uzaktan uzaktan çalışayım diye düşünüyorsunuz tam ve... O size bir ateş topu sallıyor. Beni değil, stigma sistemini suçlayın. Stigma sistemi uyarınca aldığınız taşlarla diğer sınıflardan, belli sınırlamalara tabi olarak belli yetenekler alabileceksiniz. Mesela verdiğim örnekte, büyük ihtimalle o ya zırh giyme yeteneği almış bir büyücü ya da ateş topu atma yeteneği olan bir savaşçıydı. Bunun PvP'ye getirebileceği üçkâğıtları hissedebiliyor musunuz?

Peki bu kadar mı? Hayır efendim olur mu, şekil değiştirme (polymorph) sistemi var bir de. Görevler gereği şekil değiştirmemiz gerekecek ama sınıflardan birinin temel özelliği de bu olacak. Daha da iyisi, belli bir seviyeye geldiğimizde kanatlarımızı alabileceğiz, evet kanatlar! Aion kulesinin parçalarının etrafındayken kısıtlı bir süre için bile olsa uçabileceğiz, uçarken dövüşebileceğiz ve bana güvenin, uçuş mükemmel gözüküyor. Ayrıca havada da çarpışabileceğiz düşmanlarımızla.

### GRAFİKUS DEVOUS

Aslına bakarsanız oyunda her şey mükemmel gözüküyor. CryEngine'le harika işler yapmış NCSoft, atmosferi muhteşem bir şekilde destekleyen grafikler çevreliyor etrafınızı. Karakter zırhları harika, şehir harika, diğer ırklar harika... Hatta ticareti elinde tutan Shugo isminde kedimsi bir ırk var. Bunlar posta işlerine de bakıyor ve bir eşyayı verdiğiniz zaman koşa koşa arkadaşınıza götürebiliyor. Irk ve yaratık tasarımları resmen gözlerinizi Maske gibi yerinden fışkırtacak, bu kadar güzel yaratıklar, bu kadar orijinal tasarımlar olamaz diyeceksiniz. Sonra animasyonlar var tabii. Hani neredeyse utanmasam *SoulCalibur 4* kadar iyi gözüküyor diyeceğim, hatta durun bir saniye, evet öyle! DVO'ların vasat animasyonlu ve vasat grafikli oyunlar olduğu yargısını yıkan bir sürü oyun görmüştük ama Aion o oyunları da yıkıp geçecek kadar güzel gözüküyor.

Lütfen beni Leipzig'den sonra kenara çekip sorun, DVO endüstrisinin hali ne olacak diye. Bir cevabım var artık endüstri nereye gidiyor sorusuna. Aion'a gidiyor. Valla. Gitmiyorsa bile ben götüreceğim. Çünkü demiş miydim bilmiyorum ama AION MUHTEŞEM!




Frank Pearce / Blizzard

## STARCRAFT 2

### Frank Pearce, Starcraft 2'nin yapımcısı ve Blizzard'ın kurucularından

**Starcraft 2'nin hikâyesinden bahsedebilir misiniz? Nasıl sunuluyor, nasıl gelişiyor?**
İlk oyunda hikâye bölüm aralarında üç kişinin arasında geçen diyaloglarla ilerlerdi. Bu kez oyuncuyu hikâyenin tam göbeğine sokmak istiyoruz. Görev aralarında karakterlerin çok yakınına gireceksiniz, neredeyse bir macera oyunu gibi olacak. Jim Raynor'un Battlecruiser'ında gezecek, Tychus'la konuşacaksınız. Bu da hikâyenin açılmasını sağlayacak. Battlecruiser'da gezerken bir yıldız haritanız olacak mesela, o ana kadar gittiğiniz gezegenlerin durumları, geçmişleri hakkında bilgi alabileceksiniz.

Oyun sırasında kullanacağınız teknolojileri de bu sırada seçebileceksiniz. Siege Tank'lar pek ilginizi çekmiyorsa, tüm kredinizi Marine'lerinize yatırıp tüm teknoloji geliştirmelerini açabilirsiniz.

**Son 10 yılda GZS türünde çok büyük değişiklikler oldu. Mesela kaynak toplamak farklı şekillerde yapılabiliyor. SC2'yi ikinci oyuna sadık yaparken, bu tür değişimleri takip etmemenin sorun olabileceğini düşündünüz mü?**
Verdiğimiz tüm kararlar, ne kadar küçük olursa olsun, büyük bir sonuca sebep oluyor. Kaynak toplama, birim üretimi, oyunun hızı, maçların uzunluğu, bütün bunların kararları yıllar boyunca oyunlarımızı etkileyecek. Bazı oyunlar kaynak toplama özelliğini, aksiyona ağırlık verebilmek için çıkartıyorlar. Starcraft 2'de ise kaynaklar oyunun stratejik yönünün anahtarıdır. Ekonomik ve teknolojik kararlarınızı elinizdeki kaynağa göre verirsiniz: Üssünüzü ne zaman büyütecek-siniz? Rakibinize ne zaman saldıracaksınız? Bütün bu kararları kaynak toplamaya bağlı olarak vermeniz gerekiyor ki Starcraft'ın stratejik yanının özü bu.

**Starcraft tüm zamanların en başarılı oyunlarından birisiydi. Sizce, Starcraft 2 bu başarıyı elde edebilir mi? Günümüz oyun dünyasında bu tür bir başarı elde etmek mümkün mü?**
Orijinal Starcraft 10 yılda 9,5 milyon kopya sattı. WoW ise 4 yıldan kısa sürede 10,9 milyon abone sayısına ulaştı. Yani WoW ile çok kısa zamanda Starcraft'ın oyuncu sayısını geçtik. Doğru oyunu yaparsanız, bunu başarabilirsiniz. Bizim hedefimiz öncelikle Starcraft oyuncularını tatmin etmek.

**Starcraft en uzun zamandır oynanan turnuva oyunu. SC2'nin profesyonel oyuncular arasında Starcraft'ın yerine kabul görmesi için neler yapıyorsunuz? Mesela CS: Source çıktığı anda profesyonel oyuncular reddetmişti.**
SC2'nin turnuva oyunu olarak Starcraft'ın yerini alması gibi bir hedefimiz yok. Profesyonel oyuncu toplulukları Starcraft'ı çok seviyorlar ve onu desteklemeye devam edeceğiz. Tabii SC2'yi de e-spor turnuva ve liglerini göz önüne alarak geliştiriyoruz. Ama hangi oyunun kabul görüp hangisinin görmeyeceği tamamen oyunculara bağlı olan bir şey.

**Yani pro-oyunculuk için kendine has özellikleri olacak SC2'nin?**
Elbette, mesela kaydedilmiş oyunlarla ilgili özellikleri geliştirdik. Seyirciler ve ağdan yayın yapacaklar için kameraman özellikleri ekledik. Ayrıca turnuva, lig ve merdiven karşılaşmaları için birçok yeni özellik var. Bunlar ilk günden oyunda olacak.

**Ghost ilk Starcraft'ın en havalı birimlerinden birisiydi. Ghost'la ilgili paylaşabileceğiniz enteresan şeyler var mı?**
Ghost SC2'de de en havalı birimlerden birisi :) Her şeyden önce daha dayanıklı artık. Yeni özelliklerinden birisi "Snipe" (keskin nişancılık). Snipe ile etten kemikten düşmanlarına inanılmaz hasarlar verebiliyor. Mesela bir Protoss High Templar'ı tek atışta indirebiliyor. Ghost'u Snipe'a alıp üstüne gelen herkesi tek tek indirmesini görmek, düşman üssünün ortasına nükleer füze çakmak kadar havalı bence.



# FIFA 2009

Oyun dünyasının meşhur olamamış kahramanlarından Paul Hossack, yıllardır FIFA'nın PC sürümünü yapıyor ama bir Seabass kadar tanınmışlığı yok. Zaten ömrümde gördüğüm en sevimli ve mütevazi oyun yapımcılarından biri. Ama FIFA 2009'un kendisi hiç de mütevazi değil. Bu sefer gümbür gümbür geliyor, haberiniz olsun. İlk değişiklik Adidas Live Season. Hayır, aşağı yukarı her FIFA'da olan online maç yapma olanağının bir değişik versiyonundan bahsetmiyorum, online güncellemeler diyorum. Açıyorum biraz hatta: Her hafta dünya üzerindeki en önemli 6 ligden güncellemeler yapılacak oyuna. Bu güncellemeler oyuncuların o haftaki performanslarına göre yapılıyor, diyelim Deco'nun 90 yeteneği varsa ve o hafta beş gol, altı asist, dokuz takla attıysa, güncelleme onu 94'e çıkarabiliyor. Bu özellik maalesef sadece dostluk maçlarında kullanılıyor, menajer modları için ligi başlattığınız andaki güncel yetenekler sadece lig modunun içindeki olaylar tarafından değiştiriliyor.





FIFA 2009'daki diğer bir bomba ise artık fareyle de oynayabiliyor olmamız. Bu sistem Wii'deki PES'i andırıyor biraz, oyuncuları WASD tuşları ile koşturuyorsunuz ve farenin imlecini tuttuğunuz yerde bastığınız fare tuşuna bağlı olarak bir arkadaşınız oraya koşuyor, topu oraya atıyor veya oraya şut çekiyorsunuz. Mesela sağ kanattan bindirme yapıyorsunuz, fareyi penaltı noktasının üstüne getirip tekerleğe bastığınızda bir oyuncu oraya koşuyor, ardından farenin sağ tuşuna basıp oraya pas atıyoruz. Yıllardır FIFA'da böyle yenilikler görmediğimden birkaç da soru yöneltiyorum.



## Paul Hossack / EA

**Adidas Live Season'da bir oyuncu sakatlanınca ne olacak?**
Tam karar vermedik ama muhtemelen sakatlıklar ve cezalar oyuna düşük form olarak geçecek.

**fare ile kontrol gamepad'den daha kolay veya üstün olacak mı?**
İlk başta insanlar gamepad'e alışık olduğundan fareyle oynayanlara biraz üstünlük sağlayacaklar ama fareye alışma sürecinin ardından durum başa baş hale gelecek.

**Peki sen hangisini tercih ediyorsun?**
Henüz ben de fareye tam olarak alışamadığım için hala gamepad'le oynuyorum ama fareye alışmam çok vakit almaz, o zaman değişebilir.

## Chris Taylor

Games Convention koşturmacası içinde arada bir kahve içmek için Chris Taylor'ı da yakaladım (Dungeon Siege ve Supreme Commander'ı yapan favori yapımcılarımızdandır kendisi). O da koşturmaktan bitap düşmüştü, bir köşeye çöküp başladık sohbete.

**Demigod nasıl gidiyor?**
Çok iyi gidiyor. Ama her oyunda olduğu gibi sonunu yapmak çok zor oluyor, yani önümüzdeki sonbahar ve kış çok çalışmamız gerekecek.

**Warcraft 3 DOTA modu Türkiye'de çok popüler, Warcraft 3'ten bile popüler hatta. Bu ilginç fikri kendi başına bir oyun haline getirmek için neler yapıyorsunuz?**
Bizim takım DOTA'yı çok seviyor ve onun iyi yönlerini alıp çok daha büyük bir oyuna çevirme konusundaki potansiyeli çok net görüyor. Supreme Commander'da kullandığımız grafik teknolojisini çok daha geliştirdik. Devasa karakterleri ve büyük kahramanları ekranda göstermeye alıştık artık :)

Demigod, DOTA oyuncularının hemen aşina olup oynamaya başlayabilecekleri bir oyun olacak. Mesela suikastçi karakteri neredeyse DOTA'daki gibi ama generaller farklı mesela. Assasin oynamayı seven DOTA'cılar için oyun çok tanıdık gelecek ama merak edip general olarak oynarlarsa yeni şeylerle karşılaşacaklar.

**Space Siege de çıktı ama pek iyi eleştiriler almıyor. Bunun da suçlusu olarak, oyunun aşırı "casual" olmasını gösteriyorlar.**
Amacımız da buydu zaten, "hardcore" oyuncularımızın tepkili olmasını anlayabiliyorum. Ama oyun dünyası değişiyor ve biz de yeni iş modelleri denemek zorundayız. Space Siege'in bir Dungeon Siege olmayacağını çok önce söylemiştim, şimdi de sözümün arkasında duruyorum. En baştan yapacak olsam, Space Siege'i yine karmaşık ve zor yapmazdım.

**Dungeon Siege devam edecek mi peki?**
Tabii ki, DS serisini bırakacak değiliz ve eskisi gibi daha karmaşık bir aksiyon RYO olarak devam edecek. Ama DS serisi zaten daima biraz "casual" oyunculara yönelik olmuştur, mesela Bioware'in oyunlarına nazaran.

**"Siege" serisine yeni bir isim eklenecek mi peki?**
Imm… Yok yok… Hayır… Yapmayacağız… Umm… Evet, öyle bir planımız yok. Özür dilerim ama kolay bir soruydu, cevabım hayır =)

**SupCom 2 ve Dungeon Siege 3 ile ilgili söyleyebileceğiniz bir şey var mı? Çünkü bunlar popüler seriler ve biliyoruz ki popüler seriler, açıkça söylenmese de, sürekli yapım aşamasındadır.**
Bu çok doğru. Muhtemelen bir sonraki fuara kadar bu konuda bir şeyler açıklamış olacağız. Şu anda çok bir şey söyleyemem ama.

**Ama hiçbir şey söylemedin zaten :)**
Ben de bir şeyler söyleyebilmek isterdim ama şu anda yaptığımız şeyleri gizlemek zorundayım.

**Peki Chris Taylor'ın geleceğe yönelik planları neler?**
İnsanı sürükleyip götüren hikâyeye sahip oyunlar yapmak istiyorum. Oyuncuya daha fazla duygu verecek oyunlar. Şimdiki oyunlarda kızgınlık, korku gibi duygular var ve bunlar olumsuz duygular. Ben insanların ağladığını, güldüğünü görmek istiyorum. Derin derin düşünmelerini istiyorum. Filmlerin hikâyeleri bunu başarırken, oyunların hikâyeleri bunu hala başaramıyor.

**Peki sizden bu özelliklere sahip yeni bir fikri mülk görebilecek miyiz?**
Sanırım göreceksiniz. Şimdiye kadar çoğunlukla GZS oyunları yaptım, bu tür oyunlarda derin bir hikâye anlatmak çok zordur. Daha fazla dramatik içeriği oyunlara yedirmeyi öğrenmek zorundayız.




Chris Taylor
Gas Powered Games





Joanna Lio / EA

## Joanna Lio

**Kaç Sim yönetebiliyoruz?**
Toplam 8 Sim bir evde yaşayabiliyor ve bir seferde bir evi oynayabiliyorsunuz. Eğer isterseniz başka bir evi oynamayı seçebilirsiniz ama o zaman önceki Sim aileniz kendi başına yaşamaya başlar. Evin reisini bir sonraki görüşünüzde göbek salmış olabilir :)

**Kendi mahallemizi yapmamız mümkün mü peki?**
Evlerinizi, evlerinizin çevresini değiştirebiliyorsunuz ama mahallelerin yerleşimi sabit olacak. Kaç mahalle olacağına henüz karar vermedik ama muhtemelen birden fazla olur.

**Peki mahallede dolaşmak için arabamıza binebiliyor muyuz?**
Tabii ki. Eğer arabanız yoksa taksiye veya bisiklete de binebilirsiniz.

**Şimdi bir de araba almak için mi didinip duracağız?**
Evet maalesef öyle olacak (gülüyor). Mesela Arnie'nin en büyük dileklerinden birisi yeni bir araba almak.

**Şu an Sims 3 için kaç ek görev paketi yapım aşamasında?**
Hiç :)

**Hiç mi?**
Elimizdeki her iyi fikri Sims 3'e eklemeye çabalıyoruz. Valla öyle bakın :)

# THE SIMS 3

Games Convention'ın üzücü yanlarından biri bayan yapımcı sayısının az olmasıydı. Benim görüştüğüm yapımcılar içinde de bayrağı Sims 3'ün yapımcısı Joanna Lio taşıyordu. Bu çıtı pıtı, çekik gözlü, sempatik kız, ben Sims 3'ün yapımcısıyım dediğinde şaşırıyorsunuz elbette. Eğer Sims 3 ilk bakışımızı okuduysanız bu sefer evimizden çıkıp istediğimiz yere gidebildiğimizi biliyorsunuzdur. Kapıyı çekip çıktınız mı hiçbir yükleme ekranı olmadan mahallenizde özgür dolaşıp, komşularınıza, işinize, parka, bahçeye, alışverişe gidebiliyorsunuz.

Sims 3'ün diğer bir özelliği de artık Simlerin daha karakterli olması. Simlerinize birkaç karakter özelliği birden verebiliyorsunuz ve bunların karışımından kendine has bir karakter doğuyor. Bu yüzden hiçbir Sim bir diğeri gibi davranmıyor. Mesela Joanna bizim için Arnie isminde gevezeliği seven, maddiyatçı, tutkularının esiri, parti manyağı bir karakter yaratmıştı. Karakteri böyle olunca da kaçınılmaz olarak orta karar bir politikacıydı Arnie. Bu karakter özelliklerinin yanında Arnie'nin bir de hayali var: Bir gün özgür dünyanın lideri olabilmek (çok bekler). Oyun boyunca Simleriniz bu tip hayallerin peşinde koşup duruyor. Ayrıca gündelik beklentileri de var. Mesela daha iyi bir araba sahibi olmak, hoş bir sohbet etmek gibi. Siz bu beklentilerini karşıladıkça "hayat boyu mutluluk" adı verilen puanları topluyorsunuz. Daha sonra bu puanlarla çok özel yetenekler alabiliyorsunuz, mesela "çelik mesane" özelliğini alırsanız bir daha çişe gitmesi gerekmiyor Sim'inizin.

Gerçi çelik mesane artık o kadar da şart değil çünkü eskisi gibi Simlerimizin gündelik ihtiyaçlarına koşturmayacağız. Yemeğini, tuvaletini, duşunu kendi akıl edebilecek. Biz daha çok onların ilişkilerini yönetip, hayallerini gerçekleştirmeye odaklanacağız. Simlerin iş hayatı da bir hayli değişmiş. Eskisi gibi iyi modda işe gitmeleri yeterli olmuyor terfi için. İşte nasıl takılacaklarını seçebiliyorsunuz (bire bir yönetemiyorsunuz ama). Mesela "bugün çok çalışacağım" derseniz, patronunuzun gözüne girebilirsiniz ama bu da beraberinde stress ve yorgunluk getiriyor. Eğer "iş arkadaşlarımı tanıyacağım" derseniz, sosyalleşip arkadaş ediniyor ama patronun gözünden düşüyor Siminiz.

Ayrıca iş sırasında size bazı sorular gelebiliyor. Mesela biz oynarken Arnie için "Kampanya bütçesinden biraz para aşırsın mı?" diye bir soru çıktı. Joanna ne yapalım diye sorunca hiç tereddütsüz alsın dedim. Bu maalesef zavallı Arnie'nin işten kovulmasına yol açtı. Mutsuz bir şekilde meclis binasından çıkıp parkta dolanmaya başladı. Halka açık alanların en güzel yanı karşılaşacağınız Simlerin de sizin mahallenizde yaşıyor olması. Mesela parkta yanına oturup sohbet ettiğiniz biri ileride en yakın dostunuz olabiliyor. Biz de mutsuz Arnie'mize sohbet edecek birini arıyorduk ki ikinci bir soru çıktı karşımıza "Mahallenin suç şebekesi Arnie'ye iş teklif ediyor, kabul etsin mi?" Ne dedikoducu mahalleymiş kardeşim, ne çabuk duyuldu hırsız olduğumuz?





# Dead Space

**Uzayda bir mühendisin çığlığını kimse duyamaz**

Dead Space, Godfather'ın yapımcılarından bir korku-aksiyon oyunu. Standart bir korku oyunundan ise bir hayli farklı. Üstelik bu farklılıkları eğer iyi uygulanırsa, gerçekten türe farklılık getirebilir. Ama önce hikâyeden bahsedelim. Ana karakterimiz Isaac Clarkebasit bir mühendis. Bir gün şirketi, Ishimura isimli bir gemiden yardım çağrısı alıyor. Isaac ve iki meslektaşı, gittiklerinde geminin Necromorph isimli uzaylılar tarafından ele geçirildiğini fark ediyorlar. Oyunda basit bir mühendis olarak bu tehlikeli ortamda hayatta kalmaya çalıştığımız fikri çok iyi verilmiş, bunu desteklemek için öncelikli olarak arayüzü kaldırmışlar. Sayısal olarak öğrendiğimiz her şeyi sadece grafiklere bakarak öğreniyoruz, mesela canımızı tamamen Isaac'in sırtındaki göstergeden takip ediyoruz. Kurşun sayısı silahın üzerinde yazıyor, bu ve benzeri şeyler atmosfere büyük katkıda bulunuyor. Her neyse, bu mühendis gemiyi yaratıklarla sarılı bulunca mecburen canı için çarpışmaya başlıyor. Ama dedik ya, abi mühendis, elinde silah falan yok. O da bilumum madencilik cihazını kullanıyor. Hızarı, matkabı, kesicisi, delicisi, ne varsa Allah yarattı demeden giriyor. Oyunun en ilginç yanı bu bilumum tehlikeli aletle yaratıkları parça pinçik yapabilmeniz. Bacağı kes, kolu al, kafasını del bir iğrençliktir gidiyor yani. Bol kanlı korku oyunu seviyorsanız yaşadınız.
Oyunu denedikten sonra yapımcısı Rich Briggs'e birkaç soru yöneltiyorum ama korku oyunları beni açmadığından o kadar da yaratıcı değilim bu sefer sorularda.

## Rich Briggs / EA

**Oyunun uzunluğu ne?**
12 bölüm var oyunda ve her biri bir saatten uzunca, yaklaşık 15 saat diyebiliriz.

**Çok oyunculu oynanabilecek mi?**
Hayır, tamamen iyi bir korku oyunu yaratmaya verdik kendimizi.

**Olsa da diğer oyuncuları hızarla parça pinçik edip uzuvlarına ayırmak garip olurdu herhalde.**
Haha.. Çok da harika bir şey olmazdı gerçekten.

**Jack Thompson'ın hoşuna giderdi valla.**



# Empire Total War

Total War serisi nihayet tekrar çağ atlıyor ve 18. yüzyılın deniz savaşlarına dalıyor. Havada uçan gülleler yelken direklerini kırıyor, tayfalar savrulup denize yuvarlanıyor ve düşman bordalanınca karşı gemiye akıyorlar. Hayranlıkla izliyorum giriş videosunu ama içimden "Ne zaman göstereceksiniz kara savaşlarını yahu" diye geçiriyorum. Video bitiyor ve Creative Assembly'nin Stüdyo İletişim Müdürü Kieran Brigden aynen şöyle giriyor söze: "Empire Total War deniz savaşları konusunda yeni bir çığır açacak ama Leipzig'de kara savaşlarını gösteriyoruz sadece". Yükleme çubuğunun doluşunu izlerken içimden sevinç çığlığı atmak geliyor.

Oynadığımız bölümde Prusya ordusu olarak Leipzig'i İngilizlerin elinden kurtarmaya çalışıyoruz. 1800'lere geldiğimiz için piyadelerimizin hepsi tüfekli. İki ordu şehir dışında karşılıklı mevzilenmiş. İlk dikkatimi çeken şey tarlaları ayıran duvarların arkasına siper almış olmaları. Birimler kendileri siper alıyor uygun mevzi buldular mı, isterseniz kendiniz dizerek bunu değiştirebiliyorsunuz. Kieran düşmanı zayıflatmak için kanatları top atışına tutmaya başlıyor. Bu sefer toplar çok daha önemli ve eskisinden çok zarar veriyor. İngilizler buna bozuluyor elbette ve süvarilerini sol kanadımızdaki savunmasız toplara doğru saldırtıyor. Ama burada onları bekleyen tatsız bir sürpriz var. Topların önündeki tarlaya ağ şeklinde barut zulaları gizlenmiş, bir tür 18.yy mayın tarlası. Atlılar tam toplara ulaşacakken piyadeler barutu ateşe veriyor ve bütün bir tarla ardı ardına gelen iki patlama ve üzerindeki süvarilerle birlikte havaya uçuveriyor. Geriye kalan süvariler panik halinde kaçıyor.

## SÜNGÜÜÜ TAK! TAARRUUZ!!!

Toplara ulaşamayan yapay zekâ, toplardan en az etkilenmek için askerlerini ince uzun bir hat haline getirip bize doğru yaklaşıyor. Piyadeler hiç durmaksızın ateş ediyor ve oyun ateşlenen her bir misket mermisinin fiziksel hesabını yapıyor. Ayrıca her asker için görüş alanı ve mesafe de hesaplanıyor. Bu on binlerce hesap içinde bizim işlemciler de yanıyordur herhalde. Askerler siper arkasında kaldığından aşırı bir kayıp veren yok ama bizim toplar siper falan tanımıyor tabii ve İngilizlerin durumu daha zor. Bunun üstüne düşman generali süngü tak emri veriyor ve İngiliz askerleri siper aldıkları duvarın üzerinden atlayarak bizim hatta doğru taarruza geçiyorlar. Nefesimi tutuyorum, düşman hızla yaklaşırken bizim askerler yoğun bir misket yağmuru ile onları püskürtmeye çalışıyor. Birkaç asker bizim hatta ulaşsa da kayıpları çok fazla ve panik halde kaçmaya çalışıyorlar. Ne zaman süngü takıp dalacağına karar vermek çok önemli anlaşılan. Bu başarısız saldırının bedeli ağır oluyor ve düşman, şehri savunmak için Leipzig'in içine çekiliyor. Ama bu arada özel birliklerini aradaki bir çiftlik evine yerleştiriyor. Artık birimler evlere girip pencerelerden ateş edebiliyorlar. Böylece hem bize en fazla zayiatı vermek hem de yavaşlatmak istiyor yapay zekâ. Bu arada fark etmişsinizdir, yapay zekâ hayli gelişmiş ve bir karar aldığında onu destekleyecek yan hareketleri de düşünüyor. Ayrıca ana bir senaryo yapay zekâsı ve asıl savaşı yöneten general yapay zekâsı var. Bazen senaryoyu yöneten, generali yönlendirebiliyor. "Bu şehri ölümüne savunacaksın" ya da "bu sadece bir şaşırtmaca, elden geldiğince zayiat ver ve çekil" diyebiliyor ve savaş alanındaki general buna göre hareket ediyor.



## Kieran Brigden

**Bir Total War oynayınca diğerlerine alışmak kolaydır. Empire'ın deniz savaşlarına hızla alışabilecek miyiz?**

Elbette! Deniz savaşlarının arayüzünü özellikle kara savaşlarına çok benzer tuttuk. Ekranın en altında yine ordunuzu görebiliyorsunuz, sürükleyip bırakarak manevranın sonunda ne şekilde konum alacaklarını belirliyorsunuz, her birliğin yine flaması var... Tabii hangi hava şartında ne yapmalı, rüzgarın yönünü nasıl avantajınıza kullanırsınız, gemiyi en iyi nasıl yönetirsiniz bunları öğrenmeniz gerekiyor. Ama oyunun akışında bunları zaten öğreniyorsunuz.

**Hava şartları deniz savaşlarını aşırı derecede etkileyecek demek ki?**

Tabii ki, oyun dünyasının her yerindeki mevsimsel rüzgar ve hava akımı değişikliklerini gözden geçirdik. Savaşa gece mi, gündüz mü girdiğinize bağlı olarak da taktik durumlarınız değişiyor. Mesela Karayipler'de yaz başında savaşa tutuştuysanız sakin bir deniz, pırıl pırıl bir gökyüzü altında savaşacaksınız. Ama kuzey denizlerinde, kışın ortasında savaşa yakalanırsanız, gemileri alabora eden devasa dalgalar içinde, direk kıran bir fırtınanın içinde bir de düşmanla uğraşmanız gerekecek.

**Hangi ülkeler olacak oyunda, Ortadoğu'ya kadar uzanıyor harita dedin, bizim topraklardan birileri var mı?**

Oyun 1700'lerin başında başlıyor ve 1800'lerin biraz sonrasına kadar devam ediyor. Ortadoğu'da bu dönemde var olan ülkeler oyunda olacak elbette ama henüz hangi ülkelerin oynanabilir olacağını açıklamıyoruz. Toplam 50 ülke/taraf olacak oyunda ve bunlardan 12'sini oynayabileceksiniz. Bunların hepsi birbirinden farklı olacak. Ayrıca her halk kendi dilinde konuşuyor olacak (buyur, emret, oduncu!).




Kieran Brigden / Creative Assembly



Çiftlik evindeki askerleri oradan çıkartmak zor ve muhtemelen bize ciddi kayıplar verdirebilirler. Bu yüzden çiftliği top ateşine tutup kolay yoldan kurtuluyoruz bu engelden. Ama bu arada çok vakit kaybediyoruz ve İngiliz birlikleri Leipzig'e iyice mevzileniyor. Topçu ateşinin enteresan yanı top mermilerinin sekip farklı yerlere düşebilmesi. Biz çiftliği topa tutarken seken güller yüzünden şehirdeki bir ev bile yıkılıyor. Topları çok dikkatli kullanmak gerekiyor diye not alıyorum.

### LEIPZIG'İN KURTULUŞU

Çiftlik evi aradan çıkınca şehre doğru yürüyüşe geçiyor birliklerimiz. Artık 18.yy olduğu için surlar yok. Dümdüz dalabiliyorsunuz şehirlere. Ama savunan taraf evlerin içine mevzilenebildiği için şehirleri almak daha kolay değil. Bir de şehir meydanını 3 dakika elde tutma işini bırakmışlar tümden. Bir şehri ele geçirmek için düşmanı yok etmek veya geri çekilmeye zorlamak gerekiyor. Şehri alırken toplarımızın ve süvarilerimizin hiçbir faydası yok bize. Piyadelerimiz de çok güçlü olmadığından yapay zekânın nasıl akıllıca iş yaptığı daha çok ortaya çıkıyor. Toplarla yıkalım bütün şehri diye öneriyorum Kieran'a. Ama şehri yıkmanın ciddi bir cezası varmış ana haritada. Üstelik her binayı yeniden inşa etmek çok maliyetli ve şehir halkı bir kere nefret etti mi bizden, ayaklanmaların ardı arkası kesilmiyormuş. Bu yüzden süngüleri takıp piyadelerle taarruza geçiyoruz, plan şehir meydanını alıp burada sayımızı artırmak ve sonra sokak sokak, ev ev İngilizleri temizlemek. Neyse ki gece karanlığında saldırmak zorunda kalmadık, keskin nişancılar canımıza okurdu diye ekliyor Kieran. İngiliz birliklerinin bir kısmı binalardan ateş ederken bir kısmı binalardan çıkıp bizi kanatlardan sarmaya çalışıyor. Sokaklarda birimler korkunç güzellikte bir detayla savaşıyor. Bazen kendilerine düşman seçip teke tek dalıyorlar, bazen gruplar halinde düşmanı püskürtmeye çalışıyorlar. Halen birbirinin kopyası birimler var ortalıkta ama hem çeşit daha fazla hem de animasyonlar ve çarpışmalar gerçekçi olduğundan daha az klon ordusu hissi veriyor.



Sokak çarpışmaları bir süre daha sürüyor ve sonunda düşman ordusu bozguna uğrayıp kaçmaya başlıyor. Leipzig bizim ama son saldırıdaki kaybımız çok büyük. Bu kahramanca bir zafer mi, yoksa bir şaşırtma tekniğinin kurbanı mı olduk bunu henüz bilemiyoruz diyor Kieran. Çok da fark etmez bana, kazandık ya =) Peki, "gelim ana haritaya da bakalım" diyorum ama henüz oyunun o kısmını göstermiyorlar. Ama ana senaryo ve haritayla ilgili dört güzel haber var. Birincisi bu oynadığımız dünya olarak en büyük harita olacak. Amerika'dan İran'a kadar uzanıyor harita. İkincisi artık üretim çok daha akıcı düzenlenmiş, askerleri direkt generaller üzerinden sipariş veriyorsunuz, otomatik olarak çevre barakalardan üretilip asıl orduya yollanıyorlar. Üçüncü haber ilk defa hikayesi olan bir senaryo olması. Road to Independence isimli bu senaryoda Jamestown'ın kuruluşundan Washington'ın bağımsızlığı kazanmasına kadar Amerikan tarihi oynanıyor (demek oluyor ki Napolyon senaryosu ek görev paketinde gelecek). Son gelişme ise artık ticaret ve diplomasinin en az savaşlar kadar önemli olması. "Oyunun büyük kısmını sadece akıllı ticaret ve diplomasi ile götürebileceksiniz" diyor Kieran. Bugüne kadar gördüğüm en güzel Total War oyunu bu, demeden edemiyorum. Sonra aklıma takılan bir iki soruyu yöneltiyorum.



Nick Channon / DICE

Faith / Mirror's Edge
Mahallemizin Koşucusu

# Mirror's Edge

**Dice'ın dahiyane oyunu Mirror's Edge, Games Convention'da en çok ilgi gören oyunlardan biriydi. Ben de fırsatını yakalamışken oyunun yapımcısı Nick Channon'a birkaç soru yönelttim.**

**Oyundaki şehir neden böylesine soğuk ve cansız?**
Aslında bu tamamen Faith'in şehri nasıl gördüğünün yansıması. Özgürlüklerin baskı altına alındığı, Faith'in mutlu olmadığı bir yer burası. O yüzden cansız, ruhsuz olarak görüyoruz biz de.

**Oyunda sürekli koşup zıplıyoruz, oyunun görüş açısı diğer FPS'lerden çok geniş, bir de sanki fazladan sallanıyormuş gibi kamera. Oyuncuların bir süre sonra başının dönüp kusmaya başlamayacaklarından emin misiniz?**
Haha... Eminiz elbette. Bunun önüne geçen küçük bir noktamız var ekranın ortasında. İlk bakışta insanlar bunu hedef işareti sanıyor. Ama aslında o nokta ekranda sabit kalan tek şey ve oyuncuya odaklanacak bir nokta verdiğinizde baş dönmesinin önüne geçmiş oluyorsunuz. Mesela balerinler de dönme hareketleri yaparken bir noktaya odaklanırlar, böylece yalpalamadan bir sonraki harekete geçebilirler.

**İnsan hareketlerini çok iyi kopyalamışsınız ama biraz zor olmuş sanki. Ben düşe düşe bir hal oldum.**
Oyun aslında çok kolay. Çok basit bir iki tuşla oynayabiliyorsunuz. Zaten Faith çevresindeki objelere, kenarlara, tutunabileceği şeylere göre kendi hareket ediyor. Ama diğer yandan oyunda uzmanlaşmak oldukça zor. Oyun boyunca Faith'in yetenekleri ya da hareketleri değişmiyor. Ama oyuncu zamanla nasıl daha hızlı hareket edebileceğini, yüksek noktalara en hızlı nasıl ulaşacağını anlamaya başlıyor.



# Oyun Dünyasının Yeni Nesli

Eve dönerken Games Convention'da beni en çok etkileyen şeyin oyun dünyasının yeni nesliyle tanışmak olduğunu fark ettim. Eskiden bildiğimiz Sid Meier, Peter Molyneux ve Will Wright gibi isimler elini ayağını çekmişti ortalıktan. Onların yerine genç, pırıl pırıl bir nesil vardı oyunlarını anlatmaya gelen. Üstelik bunların başını GDC'nin açılış konuşmasını yapan Cevat Yerli çekiyor. Joanna Lio , Paul Hossack, Rich Griggs, Clint Hocking, Nick Channon, Chris Kramer gibi isimleri takip edeceğiz bundan sonra. Bizi alıp götüren oyunlar bu isimlerden gelecek.

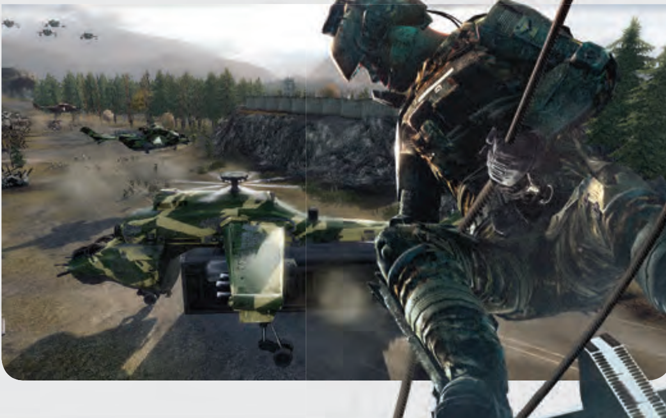
# Tom Clancy's End War

End War'u ilk olarak Sinan, Ubidays'de oynamış ve burun kıvırmıştı. Bu yüzden oyunun yapımcılarıyla buluşmaya giderken şüpheciydim biraz. Muhtemelen çoğunuz artık biliyordur, End War sesli komutlarla yönetebileceğimiz ilk strateji oyunu olacak. Oyunun topluluk yöneticisi Lee Kuo ile buluştuk ve ben sesli komut olayını çok merak ettiğimden hemen bir göreve daldık. Lee sesli komutun nasıl kullanıldığını göstermeye başladı. Hiçbir tuşa basmadan "Unit 1 – Attack – Hostile 2" dedi ve bir numaralı birim, iki numaralı düşmana saldırmak için yola düşüverdi. Ben vaay diyemeden bu sefer daha hızlı konuşurmuşçasına verdi komutunu "Unit 2 secure Foxtrot." Bu sefer de iki numaralı birim F noktasına doğru yollandı. Bu arada birinci birim savaşıyor, "Unit 1 Camera" dedi ve kamera hızla birinci birimin olduğu noktaya gitti. Denemek için ben de bir iki birim kullandım ve azıcık dikkatle komutları verebildim. Lee'nin söylediğine göre 11 ülkeden yüzlerce farklı denekle denemeler yapmışlar ve %98'i oyunu dertsizce oynayabilmiş. Üstelik birimleriniz sizi anlamasalar bile, sesle yapabildiğiniz her şeyi sol tarafta çıkan bir menüyle de yapabiliyorsunuz.



Bu sesli komutlar özellikle oyunun konsollarda oynanabilmesi için. Bu sebeple oyundan ince yönetimi de komple çıkarmışlar. Mesela piyade çağırdığınızda ("Deploy Infantry" dediniz mi geliveriyor) keskin nişancı, medic, anti-tank da içinde olan komple bir paket olarak geliyorlar. Ayrıca yapay zeka da bir noktaya kadar kendi başının çaresine bakabiliyor. Mesela mevzi alıyor, düşmanla çarpışıyor, piyadeler zırhlı taşıyıcılara otomatik olarak biniyor. Ayrıca haritada olan biten her şeyi arayüzden kolayca görebiliyorsunuz. Benim izlenimim ilk defa konsollarda zevkle GZS oynayabileceğimiz yönünde. Ama diğer yandan niye PC'ye çıkmıyor bu oyun diye hayıflanmayı da bıraktım oyunu görükten sonra.

Lee ile vedalaştıktan sonra Shogun ve Rome Total War oyunlarının yapımcılığını da yapmış olan End War'un sanat yönetmeni Michael de Platter ile koyu bir sohbete koyulduk.






## Michael de Platter

**End War'u oldukça uzun süredir geliştiriyorsunuz sanırım?**
Evet, neredeyse Rome tamamlandığından beri, yani dört sene olmuş. Ama ilk sene sadece 3-4 kişilik küçük bir ekiptik ve konsollar için ne gibi özellikler geliştirebileceğimizi planladık.

**Peki sesle komut verme fikri sürecin başından beri var mıydı?**
İlk önce amacımız konsola kaliteli bir strateji oyunu yapmaktı. Bu yüzden küçük, detaylı yönetimi birimlerin kendi kendine becerebilmesine odaklandık. Sesle komut verme sonradan eklendi oyuna.

**Oyunda birimlerimiz pek çok şeyi kendi başlarına becerebiliyor. Ama bu sizin için riskli değil mi? Az şey yaparlarsa "Bu birimler salak" diye kızacak oyuncular, çok şey yaparlarsa onlara iş kalmadığından sıkılacaklar. Dengeyi nasıl yakalıyorsunuz?**
Elbette, tam olarak yapım sırasında karşılaştığımız en büyük zorluğu tanımladın. Ama yapay zeka iyi veya kötü oynamaktan ziyade sadece yardımcı oluyor. Mesela açıklıkta duran bir askeri saklanmaya götürmekle götürmemek arasında yapılan şey bir seçim olmaz ama askerleri hedeflerine A yolundan değil de B yolundan götürmek bir seçimdir. End War'da birimler ilkini yapmaya çalışıyor, ikincisi ise hala oyuncunun elinde. Aynı gerçek bir general gibi.

**Yapay zekânın bize başkaldırma şansı var mı peki?**
Böyle bir sistem vardı. Birimler zor durumda kaldıkları zaman veya kendi yapılarına uymayan şeylere zorlandıkları zaman isyan edebiliyordu. Fakat birçok oyuncu bunu tam olarak anlayamadı ve devamlı neden birimlerin komutlarını dinlemediğine dair sorular sordular. Bu yüzden kaldırdık.

**Tom Clancy'nin yapımla alakası neydi? Hikayenin yazımına bir katkısı var mıydı?**
Hikayeye bizzat bir teması olmadı, ben şahsen kendisiyle bizzat konuşmadım. Ama yapım ekibine devamlı tavsiyeler yolladı, nelere dikkat etmemiz, nelerin vurgusunu yapmamız gerektiği konusunda fikir verdi. Ve tabii ki kendisi, hikayeleri ve bilhassa Red Storm Rising kitabı bize çok büyük bir ilham kaynağıydı. Hatta 1988 çıkışlı Red Storm Rising'in 2008 versiyonudur diyebilirim End War için.



# Men of War

## GAMES CONVENTION'IN EN BÜYÜK SÜRPRİZİ

Her oyun fuarının içinde gizli hazineler saklıdır. Bazen hiç beklemediğiniz yerden vurur yapımcılar sizi. 1c'nin standına giderken çok büyük beklentilerim yoktu. Yeni IL2-Sturmovik'e bakarım, Cryostasis oynarım biraz, çıkarım diye düşünüyordum. İtiraf etmem gerekir ki Men of War diye bir oyunu duymamıştım bile. Oyunun pek bir genç ve çelimsiz yapımcısı Chris Kramer, Men of War'u görmek ister misin diye sorduğunda, "Olur... Bakalım" dediysem tek sebebi duvardaki şık posteridir. Eğer bu oyunun neye benzediğini o an bilsem, Chris abim diye fırlar eline sarılır, "Ne olur Men of War'u anlat bana" diye yalvarırdım.

Ama gayet sakin, çok fazla ilgilenmez bir tavırla dinlemeye başladım Chris'i, hani oyun kötü çıkarsa bir randevuma geç kaldım ayağına kaçacakmış gibi. Oyun yüklendi, "Aman ne güzel, İkinci Dünya Savaşı GZS'si kıtlığı vardı zaten" diye geçirdim içimden, küçük bir piyade birliğiyle bir tanka saldırırken anlatmaya başladı Chris. İlk dikkatimi çeken grafiklerin, animasyonların çok ince detaylı oluşuydu. Yok Company of Heroes kadar güzel gelmiyor göze, daha soluk ve mütevazi ama bir yandan da daha anlamlı ve derin bir görünüşü var Men of War'un. Chris'in askerleri tanka hiç hasar veremediğinden grafiklere dalıp gitmiştim ben ama "İstediğiniz zaman bir birimin tam kontrolünü alabiliyorsunuz" deyince dikkatim tekrar ona çevrildi. Sıradan bir askeri aldı Chris ve WASD tuşlarıyla (yanılmıyorsam) hareket ettirmeye başladı. Çalıların arasına sokup, eğilip kalkarak, tanka görünmeden arkasına dolaştı. Aynı Commandos'da bir karakteri yönetir gibiydi. Sonra bir el bombası çıkarıp tankın paletine attı ve tam bombanın patladığı yerden palet koptu. Artık hareket edemiyordu tank. Sonra gayet sakin "Her araç farklı noktalarından hasar alabiliyor, paletini, motorunu, silahını, zırhının belli bir yerini hedef alabiliyorsunuz". Ben şaşkın şaşkın Chris'e bakarken ne yaptıysa arada tankı patlatıverdi, sanırım anti tank-silahı kullandı.



Chris Kramer / 1c

### ADAM BAŞI YAPAY ZEKÂ

Sonra askerlerini derleyip toparladı ve biraz ilerideki bir düşman birliğiyle çatıştı. Askerlerin çarpışması gerçekten çok etkileyiciydi. Zaten her birimin kendi yapay zekâsı var. Bu yüzden "Canını seven kaçsın" modunda topukları yağlayan bir asker sırtından vurulunca çok şaşırdım. Ama asıl ilginç olan yine bir askerin yönetimini alıp onunla bir dizi kahramanlık yapmasıydı. Denetimini aldığınız asker fare imlecini, yani hedefi nereye tutarsanız oraya ateş ediyor. O an için diğer birimlerin yönetimini kaybediyorsunuz ama kontrolünüzdeki birim çok daha etkili hale geliyor. Çok garip ve hoş bir özellik bu, daha önce neden kimse denememiş derken Chris'in askerleri az önce öldürdükleri düşmanın üzerinden cephane ve el bombalarını toplamaya başladı. "Ne yapıyor bunlar?" diye sorunca, "Her askerin belli bir envanteri var, mermileri ve bombaları sınırsız değil, bu yüzden savaş alanında bulabildiğin bütün mühimmatı toplaman gerekiyor" diyiverdi.

Bir dakika, bir dakika. Az önce bu oyun GZS olmaktan çıkıp Commandos'a dönmüştü. Şimdi bir anda bir RYO'ya dönüştü ama. "Bir parça öyle" diye açıklıyor Chris, "mesela her askerin bir sınıfı var, yerden aldıkları herhangi bir silahı kullanabiliyorlar ama o silahı ne kadar iyi kullanabildiklerini sınıfları belirliyor. Zaten birimlerin zamanla deneyim kazanıp daha iyi savaşmaya başlıyor, bu yüzden her askeriniz değerli." "Ama oyun boyunca böyle 7-8 birimlik bir grubu yönetiyoruz değil mi?" diye sordum ister istemez, "Hayır yüzlerce birimi yönettiğimiz büyük çarpışmalar da var, küçük bir birlikle özel operasyon düzenlediğimiz gizlilik gerektiren bölümler de." Anlamakta zorluk çekiyorum nasıl bir oyun bu?



### BAZEN SİPER DE SİZİ KORUMAZ

"Şimdi farklı bir göreve bakalım" dedi Chris. Bu yeni gece görevi başladığında ben çoktan küçük dilimi yutmuştum. Sokak lambalarının aydınlattığı küçük kasaba öyle güzel görünüyordu ki... Yine bir birimi aldı Chris ve gölgelerin içinden süzülüp bir çalılığa saklandı. Buradan susturucu tabancayla bir devriyeyi vurdu, sonra fark edilmemek için sokak lambasına ateş edip söndürdü ve bir de utanmadan gidip yerdeki cesedi taşıyıp çalıların arasına sakladı. Artık soracak söyleyecek bir şeyim yok, pür dikkat dinliyorum. Gece görevini ince bir ustalıkla oynarken bir yandan da çok oyunculu modu anlatmaya başladı. Oyun 16 kişiye kadar oynanabiliyor ve üstelik adanmış (dedicated) sunucu desteği var, böylece 16 kişi olsanız da bağlantı sorunu yaşanmıyor.

Chris bir 10 dakika daha oyunu oynayıp anlatmaya devam etti, bu içinde yok yok oyunla ilgili pek çok detay verdi ama artık benim kafam söylediği hiçbir şeyi anlamıyordu. Bir gün için şaşkınlık kapasitemi çoktan aşmıştım. "Nasıl beğendin mi?" diye sorduğunda otomatik bir cevap çıktı benden "Ne zaman çıkıyor bu oyun?" "Önümüzdeki ay." Gerisini hatırlamıyorum, sanırım o noktada düşüp bayılmış olmalıyım.





# OYUNGEZER'İN ESKİ SAYILARINI ALMAK İÇİN




### KASIM 2007
HALF LIFE 2: ORANGE BOX
> **İNCELEME:** World in Conflict, Medieval 2 Total War Kingdoms
> **DOSYA:** Starcraft2, Oyunlardan para kazanma yolları
> **TAM ÇÖZÜM:** Bioshock ve Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer
> **DONANIM:** PC upgrade ve alışveriş rehberi




### ARALIK 2007
CRYSIS
> **İNCELEME:** Call of Duty 4, Hellgate London, Gears of War, The Witcher, Super Mario Galaxy
> **DOSYA:** OGZ Dövüş Kulübü Başlıyor, En İyi 25 Bedava Oyun
> **TAM ÇÖZÜM:** Hellgate London
> **DONANIM:** Aksiyon oyunları performans testi




### OCAK 2008
GTA 4
> **İNCELEME:** Unreal Tournament 3, Kane & Lynch, Mass Effect, Rock Band
> **DOSYA:** 2008 Oyun Patlaması
> **TAM ÇÖZÜM:** The Witcher, Silent Hill Origins
> **DONANIM:** Overclock rehberi, Büyük İşlemci Testi, PSP Hacking
> **DVD'DE:** Guild Wars Trilogy




### ŞUBAT 2008
TOMB RAIDER: UNDERWORLD
> **İNCELEME:** PGR 4, Wii Fit, Zack & Wiki, Syphon Filter
> **DOSYA:** Fallout 3, 2007'nin En İyileri, Diziler
> **TAM ÇÖZÜM:** Darkness Within
> **DONANIM:** Ekran Kartları Meydan Muharebesi
> **HEDİYE:** Dev World of Warcraft posteri




### MART 2008
RED ALERT 3
> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Burnout Paradise, Sins of a Solar Empire
> **DOSYA:** Crack Savaşları, En İyi 25 Mod
> **TAM ÇÖZÜM:** Call of Duty 4 Multi Ustalık Rehberi
> **DONANIM:** En İyi Bellek Hangisi?
> **DVD'DE:** Lord of the Rings Online




### NİSAN 2008
ASSASSIN'S CREED
> **İNCELEME:** Lost, Condemned 2, Gran Turismo 5, C&C3: Kane's Wrath
> **DOSYA:** Oyunlardan Sıkıldık mı?, The Sims 3
> **TAM ÇÖZÜM:** World of Warcraft'ta Zengin Olma Taktikleri
> **DONANIM:** Yenilenmiş Ekran Kartı Testi




### MAYIS 2008
GRAND THEFT AUTO 4
> **İNCELEME:** Rainbow Six Vegas 2, Final Fantasy 7 Crisis Core, Army of Two
> **DOSYA:** Ailelere oyunu anlatmak, En iyi 10 bedava MMO, Aliens Colonial Marines
> **TAM ÇÖZÜM:** Assassin's Creed süikast rehberi > **DONANIM:** Ya ekran kartları ölecek, ya işlemciler
> **DVD'DE:** Trackmania Nations Forever




### HAZİRAN 2008
PRINCE OF PERSIA: PRODIGY
> **İNCELEME:** Age of Conan, Dark Sector, Europa Universalis Rome
> **DOSYA:** Yeni Prince of Persia, FPS Cehennemi, Konsol ve PC Alışveriş Rehberi
> **TAM ÇÖZÜM:** GTA 4'ün tüm gizleri ve haritası, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** Üç çekirdekli işlemciler
> **DVD'DE:** Hidden & Dangerous Deluxe




### TEMMUZ 2008
DIABLO 3
> **İNCELEME:** Metal Gear Solid 4, Mass Effect, Race Driver GRID
> **DOSYA:** Diablo 3, Ubidays Raporu, Call of Duty 5
> **TAM ÇÖZÜM:** Mass Effect, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** ATI 4800 Ekran Kartı
> **MGS4 ve Prince of Persia Posteri**




### AĞUSTOS 2008
CRYSIS WARHEAD
> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Supreme Ruler 2020, Super Smash Bros Brawl, Battlefield Bad Company
> **DOSYA:** Crysis Warhead, E3 Dosyası, PES 2009 vs FIFA 09
> **TAM ÇÖZÜM:** MGS 4, Dracula Origin
> **DONANIM:** OCZ NIA, Ekran Kartı Testi
> **DVD'DE:** E3 Özel Bölümü

## HANGİ SAYILARI İSTİYORDUNUZ?

**ADINIZ / SOYADINIZ:** ..............................................

**ADRESİNİZ:** ..............................................

..............................................

**İLÇE / ŞEHİR:** ..............................................

**SABİT TELEFONUNUZ:** ..............................................

**CEP TELEFONUNUZ:** ..............................................

**E-POSTANIZ:** ..............................................

**DOĞUM TARİHİNİZ:** ..............................................

**İSTEDİĞİNİZ SAYILAR:** ..............................................

**ÖDEME BİLGİLERİ:** Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 3258267 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

**SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.**
Altunizade Tophanelioğlu Cad. Özyurt Sitesi A Blok D: 5 Altunizade / İstanbul
**Tel:** (0216) 3258062 **Faks:** (0216) 3258267 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

# inceleme



### PC OYUN TESTLERİMİZİ VESTEL KRONOS'LA YAPIYORUZ

Teknolojide Türkiye lideri Vestel'in yardımıyla, paranın alabileceği en iyi oyun PC'lerinden birisini yaptık. Adını da Kronos koyduk. Kronos'un içindekileri gördüğünüzde küçük dilinizi yutabilirsiniz. Çünkü bütün PC oyuncularının kıskanacağı bu oyuncu PC'si şu anda PS3'ün üstünde performans sağlıyor. PC oyuncularının edinebileceği en üst seviye oyun makinalarından birisi olan Kronos'u, o ay incelediğimiz tüm PC oyunlarını, oyun izin veriyorsa maksimum 1680 x 1050 çözünürlükte, aksi takdirde izin verilen en yüksek çözünürlükte çalıştıracağız. 16X AA hariç tüm grafik ve fizik ayarları en üst düzeye çekilmişken zorlamaya çalışacağız. NOT: Geçen ay 9 FPS veren SimCity Societies Destinations'da sorun oyunun 16X AA ve 8X AIF ayarlarında çok fazla performans kaybetmesiydi. Yoksa, Kronos'ta bir sorun yok :)

**İşlemci:** Intel Core 2 Extreme Q6850 Quad Core 3.00GHz
**Ekran Kartları:** Dual NVidia GeForce 8800 Ultra 1GB (SLI)
**Optik Okuyucu:** Matshita Combo 16X Blu-Ray okuyucu - DVD yazıcı
**Sabit disk:** 2 adet 700GB S-ATA HDD
**Bellek:** 4GB Kingston
**Soğutma tertibatı:** Thermaltake su soğutma, radyatör ve fan kombinasyonu

| OYUN | TEST EDİLEN ÇÖZÜNÜRLÜK | ORTALAMA FRAME / SAN. |
|---|---|---|
| Space Siege | 1680 x 1050 (AA, AF) | 67 |
| Bionic Commando Rearmed | 1680 x 1050 | 193 |
| Crazy Machines 2 | 1680 x 1050 | 64 |
| Legend Hand of God | 1680 x 1050 (AA) | 34 |
| American McGee's Grim | 1680 x 1050 | 60 |
| Strong Bad's Cool Game for Att. Peop. | 1680 x 1050 | 50 (sabit) |




DÖVÜŞ KULÜBÜNDEN KURTULANLARA DA RAHAT YOK

## bu ayın gezilesi oyunları

# SPACE SIEGE

**DAHA ÖNCE OYNADIĞINIZ TÜM CHRIS TAYLOR OYUNLARINI UNUTUN. YA DA EN İYİSİ SPACE SIEGE'İ UNUTUN...** -ERCE GÜVEN

Evet, önceki oyunları unutun! Neden diye sormayın işte... Sadece unutun. Ancak bu sayede Space Siege'e hak ettiği açıdan bakabilirsiniz. O bakış açısı ne kadar olumlu olur, elbet tartışırız… Ama Space Siege'i bilgisayarınıza kurarken önceki *Dungeon Siege* tecrübelerinizden kendinizi soyutlamazsanız, oyuna hakkını verememe riskini yükseltmekten başka bir şey yapmış olmazsınız.

Genelde bu tür durumlara kendimizi hazırlamamak için çırpınır dururuz. Eğer oyunu yapan adamı ya da firmayı tanıyor, eski oyunlarını da seviyorsak beklentilerimiz en üst seviyelere tırmanır. Tecrübeyle sabit bir şey var ki, bu kadar yükseklere çıkarken yanınıza spatulanızı almanız gerekmesi. Eskaza karşılaşacağınız oyun Space Siege gibi bir şey olur da yere sinek gibi yapışırsanız, elinizden spatulanızı alır ve sizi kazırım, merak etmeyin.

## AKSİYON OYUNU

Tamam... Kötü haberi net bir şekilde verebilmek günümüzün en önemli vasıflarından biri olarak kabul ediliyor ama ondan daha önemli bir şey varsa o da motive edici tarafımızı kullanmaktan geçiyor.

Renkli, hareketli, günde yarım saat bile ayırsanız keyif verecek, kafa yormayan bir aksiyon oyunu arıyorsanız doğru yerde olabilirsiniz. "Olabilirsiniz" diyorum çünkü sıradan aksiyon oyunlarından bile beklediğimiz şeyler çok arttı. Ama güncel fizik motoru ve o fizik motorunu bolca işletmenizi sağlayan onlarca uzaylı saldırganıyla Space Siege, aksiyon severlerin meraklı bakışları arasında bilgisayarlarımızda yerini almış durumda. Tek kişilik senaryosunun yanı sıra, son zamanların "olmazsa olmazı" co-op moduna da sahip Space Siege. Co-op modu sayesinde bir (ya da üç) arkadaşınızla birlikte senaryoyu oynamanız mümkün.

Şimdi durun ve bir saniye düşünün; eğer sıkı bir aksiyon oyunu takipçisiyseniz şu satırda yazıya ara verip Space Siege'i satın almaya gidebilirsiniz. Ama beklentiniz "Uzayda Geçen Dungeon Siege"se yazıya devam etmenizde fayda var…

## UZAYDA DUNGEON SIEGE Mİ?

Hayır... Kesinlikle değil. Eğer bu oyuna Dungeon Siege'in ruhani takipçisi gözüyle bakarsanız hayatınızın hatasını yaparsınız ve bir kez daha pis sinekçik muhabbetine geri dönmem gerekir. Günümüz video oyun sektörünün hem kurtarıcısı hem de baş belası olan "casual" oyun yapma furyasının son ve en canlı örneğidir Space Siege. Chris Taylor oyunla ilgili ilk bilgileri verirken Dungeon Siege'deki grup sisteminin çok karışık olduğunu, Space Siege'de tek bir karakter kullanımına yöneleceklerini söylemişti. Tabii ki de grup yönetmek zordu. Ama acaba Chris, her yarım saatlik oyundan sonra 10 dakika envanter düzenlemekten keyif alan insanlar olabileceğini mi unutmuştu, yoksa bu grubun casual oyunculara nazaran çok küçük bir kitleyi oluşturduklarını mı düşünmüştü? Bu soruya ne yazık ki bir yanıtım yok. Ama karşımıza çıkan oyun Space Siege olduğuna göre, bu oyunu hitap ettiği kesimin gözüyle incelemek de boynumun borcu sanırım.

## MERHABA DÜNYALI, BİZ DOSTUZ... DERRMİŞİMMM

Değiller... Bu Kerak milleti resmen pis tiplermiş. Biz insanoğlu olarak uzaya çıktık, mis gibi takılıyoruz diye sevinirken karşımıza çıka çıka Kerak'lar çıkıyor (ki adamların isimlerinde bile meymenet olmadığı gün gibi ortada). Bu Kerak'lar Dünya'ya dalmakla yetinmiyorlar, insan ırkının kurtuluşunu temsil eden en büyük koloni gemisini de ortadan kaldırmak için varlarını yoklarını ortaya koyuyorlar.

Ama bizim de elimiz armut toplamıyor değil mi? Seth Walker ne güne duruyor? Adam bu Kerak


Oyunda "özel güç" denecek çok az sayıda yeteneğe sahip olacaksınız. Kullanmaktan çekinmeyin...

ırkından öyle nefret ediyor ki insanlığından bile vazgeçmeye hazır durumda. "İnsanlığından vazgeçmek" derken mecazi anlamda söylemiyorum. Adam resmen kolunu bacağını sibernetik parçalarla değiştirerek daha güçlü, daha ölümcül hale gelmek için can atıyor. Tabii bunu öyle uluorta yapamıyorsunuz. Bölümler boyunca çeşitli noktalarda karşılaşacağınız sağlık istasyonlarına girdiğinizde, nerenizi mekanik birer parça haline getirmek istediğinize karar verebiliyorsunuz. Her bir parça hızdan dayanıklılığa, çeviklikten güce kadar birçok RYO unsuru özelliğinizi geliştirmeye yarıyor.

Oldukça hoş düşünülmüş olan bu yarı insan – yarı robot fikri, iş icraata gelince ne yazık ki çöküyor. İnsanlığınızı kaybetmenin hiçbir ciddi sonucunun olmadığı düşünüldüğünde, insan olarak kalmak enayice gelmeye başlıyor. Tek bir hareketle tak çıkar yapabildiğiniz bacaklar, kollar ve bilimum uzuv havada uçuşurken neden etten kemikten bünyeyi korumaya çalıştığınızı kendinize sormak durumunda kalıyorsunuz. Ama ne mutlu bize ki bu soruyu tek bir kez yöneltiyoruz çünkü cevap çok açık.

Ama yok, ben bu soruyu 2 kez sorarım diyorsanız, az önce elinizde tuttuğunuz spatulayla sırtınızı sıvazlayasım gelebilir, ona göre.

## İNSANLIĞIMDAN UTANIYORUM

Space Siege o kadar "kullanıcı dostu" bir oyun ki oyuna neredeyse hiçbir katkı yapmayan birkaç özel güç hariç ve tek tuşla oranıza buranıza takabildiğiniz birbirinin aynısı uzuvlar dışında özelleştirme şansına sahip değilsiniz. Oyundaki yetenek ağacının Saldırı ve Mühendislik olarak sadece 2 yönelime sahip olması, oyunun sığ RYO yapısının en can alıcı örneklerinden biri olarak karşımıza çıkıyor.

Tamam, bir mühendis olarak ortama tuzaklar döşeyip düşmanlarınızı taret delisi edebiliyorsunuz ama seçmiş olduğunuz yeteneklerin de oyuna ciddi bir katkı yapmadığını gördüğünüzde, oyunun RYO yanını kurtaracak tek şeyin daha önce de vurguladığımız yarı insan – yarı robot fikri olduğunu düşünmeye başlıyorsunuz.

Ancak daha önce de belirttiğim gibi insanlığınızı koruyarak neredeyse hiçbir şey elde edemiyorsunuz. Eğer oyun boyunca insanlığınızı en az %90 oranında korumayı başarabilirseniz her bir yetenek silsilesinin en son noktasına erişme hakkı kazanıyorsunuz ve ne kadar anlamsız bir şey yaptığınızı ancak bu yeteneklere kavuştuğunuzda anlıyorsunuz.



## LOOT???

E tabii... Durum böyle olunca insan nasıl daha güçlü olacağını merak etmeye başlıyor. Eğer bir RYO'da yetenek ağaçları size neredeyse hiçbir şey katmıyorsa oyunun diğer önemli öğelerine yönelmek zorunda kalırsınız. Mesela daha güçlü silahlar, daha iyi zırhlar, birbirinden gösterişli kasklar vs vs...

Space Siege'de bunlar da yok dersem ne dersiniz? Açıkçası ben "yuh" demeyi tercih ettim. Ama duyduğuma göre "oha", "yok artık", "şakadır yaw" ve "anneee" tepkilerini verenler de varmış. Ne diyorduk? Evet, loot yani kafasını gözünü yardığınız adamlardan düşen yüzlerce çeşit eşyadan bahsediyorduk. Bu oyunda yok işte öyle bir şey. Bu oyunda ne var biliyor musunuz? Her adamdan düşen tek tip "upgrade", yani bir tür geliştirme materyali var. Bu materyallerden toplayıp oyunun belli yerlerine yerleştirilmiş istasyonlarda elinizdeki eşyaları geliştirmek var. Hatta o "toplama" işini bile tek tuşa basarak yapmak var. Yani öyle gideyim de adamın öldüğü noktada yerden mal alayım falan yok. Ama derinlik var mı, çeşitlilik var mı, şekil şemal var mı derseniz, hiçbiri ama hiçbiri yok. Oyunda elde edeceğiniz "gerçek" loot'lar sadece daha önce senaryoya yazılmış olan silahlar. Oyun ilerledikçe karşınıza çıkacak bu 10 çeşit silahtan hangilerini geliştirmeyi tercih ederseniz, oyununuzu özelleştirme konusunda yegane adımı atmış olacaksınız.

Ve inanın ben hala bu oyunu lanse edildiği gibi bir RYO değil, başka bir şeymiş gibi değerlendirmek konusundaki ısrarımı sürdürmeye çalışıyorum.

## DERİN HİKÂYE ANLATIMI

Space Siege'in başarısız olduğu bir diğer alan da hikaye anlatımı. Mesela siz Aksiyon-Rol Yapma Oyunu olarak lanse edilen bir oyundan ne beklersiniz? RYO denince akla ilk gelen şey olan derin bir hikaye beklersiniz mesela, değil mi? İşte o da Space Siege'de yok. Oyunun ilk dakikalarında ne biliyorsanız neredeyse sonunda da sadece onu biliyor oluyorsunuz. Hal böyle olunca RYO tanımının temel yapı taşlarından biri daha ortadan kalkmış oluyor. Ama yazımın başında bahsettiğim "doğru bakış açısı"nı yakalamak yönünde bir çaba sarf eder ve hikaye anlatımını önemsemezseniz, Space Siege'den alacağınız keyfi en az ikiye katlayabilirsiniz.

## WASD

"Oyunun yetersiz taraflarından o >>

## Space Siege Nedir?

> Aksini kim iddia ederse etsin, safkan bir aksiyon oyunudur.
> Canavar gibi bir fizik motoru kullanır.
> Casual oyunculara hitap eder.
> Çerezlik bir oyundur.
> Çok basit bir oyundur.

## Space Siege Ne Değildir?

> Uzayda geçen Dungeon Siege değildir.
> Hatta herhangi bir yerde geçen Dungeon Siege değildir.
> Bir RYO kesinlikle değildir.
> Söz verildiği gibi "dinamik" bir hikaye akışına sahip değildir. Verdiğiniz kararlar hiçbir işe yaramaz.
> Yine anlatıldığı gibi insan ya da sibernetik olmanız, sona giden yolda "inanılmaz" farklılıklar yaratmaz.
> "Eşsiz" görev tanımı lafı sadece laftır.
> WASD tuşlarının önemini kavramış bir oyun değildir.
> 80 YTL edecek bir oyun değildir.
> Senaryosu olan bir oyun değildir.
> İkincisini görebileceğimiz bir oyun değildir (umarım).




Senaryonun akışını sağlayan videoların neredeyse tamamı oyun içi motorla hazırlanmış durumda. Ve halleri ortada...

1


2


1- Oyunu 2 farklı kamera uzaklığından oynayabilirsiniz. Ama grafikler o kadar eski görünüyor ki bence hiç yaklaşmamak en iyisi.

2- Aksiyon bazen iyice kızışabiliyor.

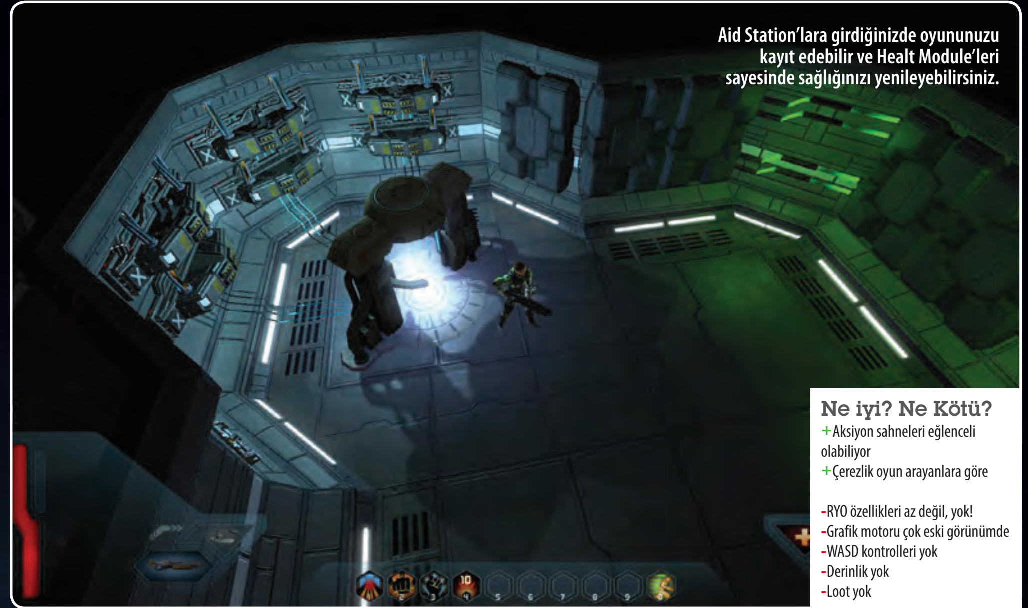
1- Karakter ekranına baktığımızda hiçbir özelleştirme aracıyla karşılaşmıyoruz.

2- Evet.. Tüm yetenek ağacınız sadece bunlardan ibaret.. Aslında buna yetenek fidanı demek daha doğru olur.









Aid Station'lara girdiğinizde oyununuzu kayıt edebilir ve Healt Module'leri sayesinde sağlığınızı yenileyebilirsiniz.

**Ne iyi? Ne Kötü?**
+Aksiyon sahneleri eğlenceli olabiliyor
+Çerezlik oyun arayanlara göre

-RYO özellikleri az değil, yok!
-Grafik motoru çok eski görünümde
-WASD kontrolleri yok
-Derinlik yok
-Loot yok

>> kadar çok bahsettim ki ben bile bunaldım. Hadi gelin biraz da olumlu yanlarına bakalım..."

Demeyi gerçekten çok isterdim. Hatta yazımın taslak halinde bu satırı önceden yazmıştım. Ama ne yazık ki böyle bir cümleyi kullanabilecek materyale sahip değilim. Ya tamam RYO olayından geçtik di mi? Aksiyon delisi olmak istiyoruz, casual oyuncular olarak günde 30 dakika keyifle oyun oynamak istiyoruz değil mi? Yok, o da olmuyor. En son ne zaman WASD tuşlarıyla kontrol edilemeyen bir aksiyon oyunu gördüğümü hatırlamıyorum. Fareyle hareket etmek, WASD ile kamerayı kurcalamak pek gitmemiş açıkçası bu oyuna. Hele ki oyunun tüm görevlerinin neredeyse sadece A noktasından B noktasına gitmek olarak tasarlandığını düşündüğünüzde WASD olayının ne kadar büyük bir eksiklik olduğu daha net anlaşılıyor.

Oyuna girdiğiniz anda önünüze fırlayan uzaylı dostlarımızı sağ fare tuşuyla mıhlamak, sağda solda gördüğünüz sandıkları havaya uçurmak, neredeyse her odada bulunan yakıt varillerini vurmak için tek aracınız sevgili fareniz. Bu arada bana bir saniye izin verin de yatak odasına gidip yakıt varilimden bir yudum alayım. Gerçekten bu nasıl bir iştir anlamadım. Tamam saçma sapan *Hellgate London*'da falan da vardı ama neden her odada yakıt varilleri var ki? Bunların topluca durması gereken bir yer yok mudur acaba koskoca gemide? Hani günün birinde uzaylılar gemiyi basarsa patlatırız düşüncesiyle bunları sağa sola koydularsa, el bombası diye bir şey icat edildi; onlardan atsaydık. Pardon pardon... Oyunda el bombası var ve bu bombaları düşmanınızın tam beynine atma şansına sahipsiniz. Ya da beynin olması gereken yere de diyebiliriz. Çünkü karşınızda heykel gibi duran düşmanlara karşı mücadele etmek durumundasınız. Ama onlar heykel gibi duruyor diye siz de öyle yapmak zorunda değilsiniz. E tuşuna basarak oyundaki "dodge" yani kaçış sistemi sayesinde, üzerinize doğru gelen düşman ateşlerinden yanlara veya arkaya doğru hamle yaparak kaçabiliyorsunuz. Ama "bir işe yarıyor mu?" derseniz, "siz atlamayı zıplamayı bırakın da HR-V'ye bakın" derim.

## Space Siege Oynamak İçin Bilmeniz Gerekenler

> Sol fare düğmesiyle yürür, sağ fare düğmesiyle ateş edersiniz.
> Her görev birbirinin aynıdır: A noktasından B noktasına gidersiniz.
> Z tuşuyla uzaktan tüm ganimeti toplayabilirsiniz.
> "Dayak buldun kaç, Aid Station buldun tak" felsefesini benimsersiniz.
> Kırmızı varilleri doğrudan havaya uçurabilir, sarı varillerin yavaşça yanmasını sağlayabilirsiniz. Eskilerin bildiği "Fireball" ve "Delayed Blast Fireball" gibi.
> Shift tuşuna basılı tutarak istediğiniz yere ateş edebilir, bu sayede sandıkları parçalayabilirsiniz.
> Co-op modunda 3 arkadaşınızla birlikte ana senaryoyu oynayabilir ama bir gıdım bile zorlaşmayan oynanış yüzünden çok kısa sürede oyunu bitirebilirsiniz

### HR-V

Güzel bir ekip arkadaşı için yanıp tutuşanlara bir haberim var! Space Siege'de güzellik namına bir şey bulamayacaksınız! Nıhahahaha... Yaşasın kötülük! Şaka bir yana ekip arkadaşımız bile robot be! Nasıl iştir anlamadım… Zaten orama burama metal parçaları takıp çakma Saylon olmuşum, bi de yanıma bu bücürük robotu verdiler, tam oldu.

Hakkını yemeyelim Harvi'nin (böyle söyleyince daha şirin oluyor sanki). Çocuk sağa sola koşturup o düşman senin bu düşman benim girişip duruyor. Karşılığında da bir şey beklediği yok ufaklığın. Arada sırada kendi boğazınıza değil de onunkine harcadınız mı değmeyin keyfine. Besili bir Harvi, bol düşmanlı odalarda biraz olsun nefes almanızı sağlayacağından oyunun en taktiksel icadı olarak bile nitelendirilebilir.

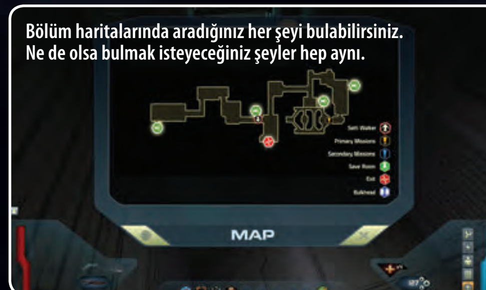
### KISSADAN HİSSE

Space Siege kesinlikle bir RYO değil. Abime Space Siege için Oyun Canavarı yazma teklifiyle gittiğimde çıkardığı sesler hala en karanlık kabuslarıma giriyor. Ama kötü olan şey Space Siege'in bir RYO olmaması değil, lanse edildiği formattan çok uzakta olması. Ve bu uzaklıkta bile iyi iş çıkaramıyor olması. RYO kısmını çıkarıp attığınız bir Siege serisinde en azından sağlam aksiyon öğeleri olmalıydı. Ama onlar da olmamış.

Dört gözle beklenen Space Siege'e insafsız davrandığımı düşünüyor olabilirsiniz ama size bir haberim var: Eğer oyuna "uzayda geçen Dungeon Siege" mantığıyla bakacaksanız verdiğim puanı 10 puan daha aşağıya çekin... Gerçek değerlendirmeme ancak bu şekilde ulaşabilirsiniz.



Grafikler en az 5 yıl öncesini hatırlatıyor.




Bölüm haritalarında aradığınız her şeyi bulabilirsiniz. Ne de olsa bulmak isteyeceğiniz şeyler hep aynı.

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★☆☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★☆☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★☆☆☆ |
| Eğlence | ★★☆☆☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Tek kelimeyle hayal kırıklığı (iki kelimeyle de aynısı).

**5.0**




> **Yapım:** Gas Powered Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (80 YTL) > **Yaş Sınırı:** 12+ > **İngilizce Gereksinimi:** Az > **Multiplayer:** Var
> **Minimum Sistem:** Intel & AMD 2.6 GHz, 512MB RAM, GF6800 & Radeon 9800 > **Önerilen Sistem:** Intel & AMD 3.0 GHz, 1 GB RAM, GF8600 & Radeon X1800 > **Web Sitesi:** www.spacesiege.com

# Bionic Commando Rearmed

## YENİDEN YAPIMIN ÜSTÜN BAŞARIYA DOYDUĞU AN! -BERKANT AKARCAN

İnsan yaşlanıyor… Büyüyor… Her özel şey yavaş yavaş sıradanlaşıyor… Bu satırları bana yazdıran da bu. Artık yirmi yaşıma girmiş bulunmaktayım fakat doğum günümün diğer hiçbir günden farkı yok. Zamanla insanın doğum gününü kutlayanların sayısı da azalıyor. Günlük sorumlulukların hem bizi, hem de "potansiyel doğum günü kutlayıcı"larımızı sıradanlaştırdığı su götürmez bir gerçek. İnsan bir yenilik yapmadıkça, hayatın içindeki günlük farkındalığı azalıyor, bir noktadan sonra ise unutulmaya yüz tutuyor. Arada bir "abi, Berkant vardı, ne iyi çocuktu ya" diye yâd edilip geçiştiriliyoruz, biraz da beraber olan anılar anlatılıp sayfamız çevriliyor.

İşte bu bahsettiklerim video oyunları için de geçerli. Hatta oyunlar için bu unutulmaya yüz tutma süresi çok daha kısa, 20 yıllık oyunlar şimdiye kadar 4-5 kez bu aşamayı geçirdi. Commodore zamanında çıkan bir oyunu artık Dinozorlar Savaşıyor bölümünde görüyoruz ancak. Tabii birisi kalkıp o 20 yıllık oyunu tekrardan yapmayı akıl etmezse… Bu yeniden yapımların ne kadar iyi olduğuna da değinmek isterim ama o ayrı bir konu, hatta kapsamlı bir dosya konusu olur (ya da Sinan dosya fikri buldum!).



Oyunun notuna bakmadıysanız, hâlâ merak içindesiniz. Hatta Commodore'daki Bionic Commando'yu oynayanlar iyice sabırsızlanıyor olabilir. Hemen gidereyim bu merakınızı… BC: Rearmed şimdiye kadarki en iyi yeniden yapım! Çok mu iddialı geldi? Ama abartmıyorum, BC efsanesi geri döndü diyebilirim. Hatta bu oyundan sonra bir tane daha BC oyunu daha geliyor ki (adı da yine Bionic Commando olacak), fragmanlarını izledikçe ağzımın suyuna zor hakim oluyorum. Ama bu sayfalara konuk olan oyun o değil, ilk BC'nin "tam" yeniden yapımı olan Rearmed.

Nedir bu Rearmed, nesi bu kadar güzel? Öncelikle hiçbir abartı, şaşa, pohpoh, goygoy yok bu oyunda. Serinin özüne sadık kalacağız diyen çok yapımcı gördük ama sonra o serilerin bir bir patlayışını da izlemek zorunda kaldık. BC: Rearmed ise tam tersine, sessiz sedasız geldi ve derinden vurdu.

Oynanış aynı bir kere, oldukça minimalist takılmışlar. Tıpkı Commodore'daki versiyonu gibi. Bölümler içinde birkaç geliştirme yapılmış ama klasik oyuna ait ruha hiç dokunulmadığını söyleyebilirim. Oyunun ses efektleri de beni eski günlere götürdü, hayatı sepya olarak görmeme neden oldu, hiçbir şekilde bozulmamış, hala 8-bit gibiler...

Tabii yeni nesil oyunculara BC, şaşalı ve kompleks olmayan oyun yapısıyla kötü gelebilir ama önyargıları kırmanın zamanı gelmedi mi hâlâ, hele de elimizde bu kadar iyi bir sebep varken… GRIN gerçekten iyi bir iş başarmış. Yeniden yapımlarda, seninin özüne bu kadar sadık kalmak, yeni oyuncuları çekmeyi hedefleyen bir firma için çok riskli bir iştir. Chris Taylor'un bu hedefle yola çıktığı ama başaramadığı Space Siege faciasından sonra GRIN'i daha da takdir etmek gerekiyor. "Yeniden yapım nasıl olur" dersi versin bu adamlar okullarda.

Klasik BC'de görmediğimiz ama Rearmed ile oyuna eklenen bir bölüm tasarımı da, yukarıdan 45 derece açıyla gördüğümüz (izometrik değil), kısa çatışma bölümleri. Helikopterle bölge değiştirirken bir düşman birliğiyle karşılaşırsak aşağı inip yolu temizliyoruz ve diğer bölgeye devam ediyoruz. Oyun açısından ufak bir hamle olabilir ama bizim açımızdan büyük bir heyecan katmış bu.

Oyunda alt ettiğimiz her düşmanı veritabanımıza ekliyor ve istersek daha sonra onunla ilgili bilgileri okuyabiliyoruz. Challenge sistemi ve oyunun çok oyunculu modu ise ayrı bir eğlence sunuyor bize. İstersek senaryoyu iki kişi birlikte oynayabiliyor, istersek de Deathmatch veya Yerden Yüksek gibi modlarda birbirimize girebiliyoruz.

Sözün özü, BC: Rearmed hem dinozorları çok mutlu edecek, hem de yeni nesil oyuncuların da seveceği türden bir oyun olmuş. Tamamiyle yenilenmiş Bionic Commando oyununu ip, halat ve ince urganla çekiyorum... Doğumgünün kutlu olsun komando...

1- Grafiklerde o eski hava korunurken, aynı zamanda yeni görünmesi başarılmış.

2- 4 kişi aynı bilgisayarda çok oyunculu modu denemeniz lazım.


1


2



### Ne İyi? Ne Kötü?

- \+ Bu kadar iyi yeniden yapım görmedim.
- \+ Hem dinozorlara hem yeni nesil oyunculara
- \+ XBLA ve PSN'e çıkmış en iyi indirilebilir oyun
- \+ Oyunlarda ruhun önemli olduğunu hatırladık
- \- Daha çok bölümü olsaydı keşke

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★★ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Şimdiye kadar yapılmış en iyi yeniden yapım ve daha önemlisi, ilk Bionic Commando'nun özüne sahip!

**8.6**




> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** GRIN > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** +12 > **Minimum Sistem:** 2GHz işlemci, Nvidia GeForce 6600 ekran kartı, 512MB RAM, 650MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2,4GHz işlemci, GF 7900 / ATI Radeon X1850 ekran kartı, 1GHz RAM > **Web Sitesi:** www.bioniccommando.com



1- Aargh, yerçekimi jeneratörünün yerde ne işi var?!

2- Ben bu sfenksin sonunu hiç hayırlı görmüyorum.





### BUNU MUTLAKA DENEYİN!

Ana menüdeki eşyaların çoğuyla fizik motoru eşliğinde etkileşime girmeniz mümkün. Masanın üzerindeki dartları farenin sol tuşuyla tutup duvardaki dart tahtasının tam ortasına sağ tuş ile fırlatmayı deneyin. Başarılı olursanız ödüllerinizin arasına bir de "Dart pro" eklenecek. Gereksiz ama eğlenceli, aynı oyunun kendisi gibi.

# CRAZY MACHINES 2

## E EŞİTTİR CE-ME-KARE -EREN OKKA

Yerçekiminin kollarına bıraktığım basketbol topu potanın içerisinden robotun kafasına düştü. Harekete geçen robot, hemen önündeki kutuyu iterek aşağıdaki makasın ipi kesmesini sağladı. İpin ucuna bağlı ağırlık serbest kalınca mancınığın diğer ucundaki dart havaya fırlayarak ötedeki balonu patlattı ve ısıtıcıyı çalıştırdı. Isınan buhar kazanı, buhar motorunu ve motora bağladığım yürüyen bandı harekete geçirdi. Bandın üzerindeki bowling topu aşağıdaki domino taşlarına çarptı. Birbiri ardına devrilen taşlardan sonuncusu elektrik düğmesine dokunarak parti ışıklarını yaktı. Bu sırada yoluna devam eden bowling topu, üzerine düştüğü patlayıcı tanktan sekerek odanın diğer ucuna kadar uçarak barbeküyü çalıştırdı. Evet, tek amacım arkadaşlarımla barbekü partisi yapmaktı!

### ŞU TELEPORT CİHAZINI BULDUĞUM İYİ OLDU...

Yukarıdaki hikâye, Crazy Machines 2'de kendi hazırladığım aşırı mühendislik örneği bir düzeneğin kısaltılmış hali. Oyun tamamen benzer düzeneklerdeki bulmacaları çözerek belirli görevleri yerine getirmek üzerine kurulu fakat bir bulmacayı çözmenin çoğunlukla birden fazla yolu var. Ayrıca yine bir bölümü tamamlamak için elinizdeki tüm alet edevatı kullanmanız gerekmiyor, hatta kullanmadıklarınız başına ek puan bile kazanıyorsunuz. Fazlalığın fazlalık sayılmadığı bir oyunda ilginç bir tezat.



CM2'nin çoklu oyuncu desteği yok ama kendi bulmacalarınızı yaratıp internet üzerinden diğer oyuncularla paylaşmanıza olanak sağlıyor. Kariyer modunda ise *Einstein* kılıklı çılgın profesörümüzle birlikte seyahate çıkıyor, dünyanın dört bir yanında farklı zorluk seviyelerindeki toplam 150 adet bulmacayı çözmeye çalışıyoruz. Daha oyunun ilk bölümlerinde göreceğiniz üzere amaçsızca bulmaca çözmemizi engellemek için bowling topuna bile bir hikaye yazmışlar, takıldığımız yer olursa diye bir de ipucu sistemi eklemişler. Bana sorarsanız kaş yapalım derken göz çıkartmışlar. Bir de durup durup espri patlatmasa hiç çekilmeyecekmiş bu ihtiyar.

### ...ARTIK TUVALETE YÜRÜMEK ZORUNDA KALMAYACAĞIM!

Crazy Machines 2 yeni bir konsept yaratmıyor, yalnızca *The Incredible Machine* serisinin oyun dünyasına aktarıp *Chain Reaction*'ın devam ettirdiği konsepti biraz daha ileriye taşıyor. Demosunu geçtiğimiz ayın DVD'sinde bulabileceğiniz, tam sürümünü ise Steam üzerinden 24 lira gibi makul bir fiyat karşılığında satın alabileceğiniz oyunun her halükarda şu anda başka bir alternatifi yok.




Okul hayatım boyunca ismim konuşanlar listesine hiç yazılmamıştı, hıncımı oyunun ana menüsündeki kara tahtadan çıkarttım.

### Ne İyi? Ne Kötü?

+Ageia PhysX destekli fizik motoru
+Değişken müzik temaları
+Kendi düzeneklerimizi yaratma imkanı
-Üç boyutlu grafikler oyuna pek yaramamış.
-Ufak tefek hatalar mevcut, Alt+Tab çalışmıyor. Oyun oynarken chat yapamayacak mıyız? :)
- İnsan zekasına hakaret eden bulmacalar

### AŞIRI MÜHENDİSLİK

Crazy Machines serisi tamamen *Rube Goldberg* isimli Amerikan karikatüristle özdeşleştirilen makineler üzerine kurulu. Bir ampulü yakmak gibi çok basit bir işlemi dolaylı yoldan son derece gereksiz bir sürecin ardından gerçekleştiren bu karmaşık makinelerin son zamanlardaki en popüler örneği, Honda Accord'un *Cog* adlı televizyon reklâmı. Oyun bir şekilde ilginizi çektiyse 1987 yapımı *The Way Things Go* (Der Lauf der Dinge) isimli yarım saatlik filme veya bu tür makinelerin Türkiye temsilcisi olarak kabul edebileceğimiz *Prof. Zihni Sinir*'in "proce"lerine bir göz atabilirsiniz.

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★☆☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★★★★ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Her yaştan bulmaca severi tatmin edecek bir oyun. Sudokuydu, kare karalamacaydı bir yere kadar yahu.

**7.3**




>**Tür:** Bulmaca >**Yapım:** FAKT Software >**Türkiye dağıtıcısı:** Yok >**Yaş Sınırı:** 6+ >**Minimum Sistem:** 2GHz işlemci, 512MB bellek, 64MB ekran kartı, 500MB HD alanı >**Önerilen Sistem:** 3GHz işlemci, 1GB bellek, 256MB ekran kartı, 1GB HD alanı >**Web Sitesi:** www.crazymachinesgame.com



1- Kalabalık çarpışmalarda eliniz çoğunlukla iksir içmeye hazır şekilde boşluk tuşunda olacaktır.

2- Legend'da genel bir denge sorunu var. 1-2 tıkla ölen düşmanlardan sonra aniden kastıran, surat astıran rakiplerle boğuşmaya başlıyoruz.





# LEGEND: HAND OF GOD

## BİT PAZARINA GRAFİK İNDİ

-GÖKER NURBEYLER

Diablo 3'ün duyurulmasıyla birlikte, içinde Diablo adı geçen her şeyin yeniden listelere girmesi şaşılacak bir durum değil. Yaş farkı nedeniyle yakalayamamış, zamanında hakkını verememiş veya daha önce aksiyon-RYO ile yıldızı barışmamış ne kadar oyuncu varsa bit pazarı yerine oyun pazarına koşuyor. Diğer yandan yeterince Diablo oynadığını düşünen kitle için de aynı formül üzerine kurulu oyunlar gelmeye devam ediyor. Bu oyunlar çoğunlukla Diablo üzerine bir şeyler koyarak onu ileriye taşımaya çalışanlar. Örneğin *Sacred* ara yüklemeleri üzmeyen devasa bir dünya ve orijinal sınıflar üzerine yoğunlaşmıştı. *Dungeon Siege* grup sistemini oturturken, *Titan Quest* hızlı ve akıcı bir oyun deneyimi yaşattı. Almanya kökenli Master Creating'den gelen Legend'ın ise Diablo'yu ileriye götürme gibi bir niyeti yok. Tam tersine nostaljik altın formülü (kes&topla&level atla) başarıyla uygulamaktan fazlası değil.

### ANNEM TANIMADIĞIN İMLEÇLE KONUŞMA DEDİ

Legend, karakter oluşumunda Titan Quest'e benzer bir yol izleyerek beş meslekten (savaşçı, büyücü, tabii güçler, paladin, haydut) ikisi üzerine yoğunlaşmanızı sağlıyor. Meslekler çok sayıda yetenek içermeyen birer yetenek ağacıyla geldiğinden ufak çaplı bir hayal kırıklığı yaşadım.

Oyuna başlamamla dikkatimi çeken şey, fare imlecinin yerini küçük bir elfin (Luna) alması oldu. Işık elfi zindanlarda parlayarak hoş gölge efektleri oluştururken, bir yandan da karakterimizle eğlenceli diyaloglara giriyor. Keşke hem seslendirmesi başarılı hem de içeriği komik bu diyaloglar daha fazla sayıda olsaydı.

### AKBİLLE TELEPORT OLUR MU?

Legend'da yapımcıların Cinematic Combat System adını verdikleri bir sistem kullanılıyor. Bunun artısı savaş animasyonlarının daha akıcı ve gerçekçi gözükmesi. Yani aksiyon sırasında başroldeki arkadaşın mangal yellemediğine, bir hedefe doğru hırs yaptığına inancımız artıyor. Umarım bu motoru tek oyunla sınırlı tutmazlar.

Legend'ın toplu taşıma hizmetini yürüten teleport taşları oyuna bol sayıda ve dengeli dağılmışlar. Buna karşılık oyundaki NPC sayısı az olsa da, Paris metrosu gibi çalışan teleport sayesinde rahatsız olmuyoruz. NPC'ler zaten ketum olduğundan yanlarında bir acı kahvelerini içecek kadar bile kalmıyoruz. Çantadaki ağırlıktan kurtularak yerine iksir dolduruyor, Turint'in tasarımını takdir ederek aynı yoldan geri dönüyoruz. Karakterimiz acılarla dolu hayatına devam edemediğinde ise en yakın rün taşında kalkarak yola devam ediyoruz.

Oynadığınız oyunun bağımlılık formülünü doğru kullanması artık sizi kesmiyor olabilir. Eğer istediğiniz güzel görünen bir oyunsa merak etmeyin, yeşil banknotlar saydığınız konfigürasyonunuz Legend'da sizi tatmin edecek. Her bölgenin diğerinden farklı olduğunu hissettiren farklı bitki örtüleri ve akıllıca kullanılmış ışık oyunları oyun boyunca göz zevkinizi okşayacak ayrıntılar. Tesadüfi oluşturulan zindanların tasarımı da ortalama üstünde denebilir.

### ÜNLÜ BİR SENARİST Mİ?

Legend'ın hikayesi şeytani güçlerin tatile geldiği bir portalı kapatmaya çalışmamız ve bunun için kadim bir nesnenin üç parçasını aramamız etrafında geçiyor. Oyundaki diyaloglar maalesef az sayıda ve özensiz hazırlanmış. Oyunun reklamlarında hikayenin *Act of War* ve *Dungeon Siege 2*'nin de senaryosunu yazan ünlü Amerikalı yazar Susan Connar tarafından yazıldığını görmüşsünüzdür belki siz de ama kadıncağız gerçekten düzgün bir şeyler hazırladıysa bile fena harcandığını söyleyebiliriz. Bakarsınız bir gün buradan da Oscarlı bir Uwe Boll filmi çıkar. Diğer yandan Legend'ın çok oyunculu mod sunmaması da oyun ömrünü ciddi ölçüde baltalıyor. Arkadaşlarla iki zindan temizlemek için doğru yol halen aynı; *Diablo*.

Güzel bir oyun motoru, başarılı seslendirme, hazine dolu fıçılar, lahitler ve dolan taşan bir envanter. Diablo özleyen ama bu nostaljiyi 800x600'le sınırlamak istemeyen, hack&slash tabirinden hoşlanan her oyuncu Legend'ı keyifle oynayabilir. Haa peki neden puanı 8-9'larda değil? Çünkü yeni bir oyunda yeni bir şeyler de görmek hakkımız, değil mi?

**Not:** Birkaç forumda, Legend'ın birkaç ay önce çıkan Almanca versiyonundaki bir kısım bug'ların İngilizce versiyonda da bulunduğunu okudum. Şu anda yok ama siz oyunu kurmadan İngilizce bir yama çıkmış mı göz atın.



Kestiğimiz yaratıklar bir görev uğrunda kestiğimiz yaratıklardan çok önümüze çıkan yersiz yurtsuz, ömrü boyunca itilip kakılmış yaratıklardan (acıların yaratığı mode on) oluşuyor.



**Ne İyi? Ne Kötü?**

+Sinematik dövüş sistemi
+Grafik motoru
+Matrak fare imleci
+Türün ilk günlerine tamamen sadık kalınmış
-Tekrar oynanabilirlik az
-Multiplayer yok
-Hikaye zayıf
-Türe bir şey katmıyor
-Bugggg…

**SON KARAR**

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★★☆☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Eski moda aksiyon RYO'lara modern bir dokunuş.

**7.0**




> **Tür:** RYO > **Yapım:** Master Creating > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2GHz işlemci, 512MB RAM, 128MB ekran kartı, 5GB sabit disk > **Önerilen Sistem:** Core 2 Duo E4400 işlemci, 2GB RAM, 256MB ekran kartı > **Web:** www.legend-game.com







1- Grimm gelene kadar burası bir masal diyarıydı.

2- Grimm'den sonra her şey bir acayip oldu.

# AMERICAN MCGEE'S GRIMM: A BOY WHO LEARNS WHAT FEAR IS

## BU MASAL BÖYLE MİYDİ YA? -SERPİL ULUTÜRK

Bir varmış, bir yokmuş. Pırıl pırıl bir kasabada, güleç insanlar arasında yaşayan, pırıl pırıl ama aklındaki bir soruya yanıt arayan bir çocuk varmış. Ve yanıt arayan tüm pırıl masal kahramanları gibi (niyeyse) o da yollara düşmüş… Soru şuymuş: Korku nedir?

Grimm Kardeşler bu kısa masalı yazarken korkuyu arayan çocuğun hikâyesini anlatmak istiyordu ama aradan yüz elli yıl geçtikten ve işin içine American McGee girdikten sonra olaylar yön değiştirdi. Aynısı American McGee's Alice'te de olmamış mıydı? Harikalar Diyarı'nın Alice'i, McGee'nin dokunuşuyla bir kâbus kahramanına dönüşmüştü.



### ÇOK EĞLENMEYE ÇALIŞMAK

American'ın çarpıttığı ve başarıyla kendisine ait hale getirdiği masallara duyduğum güven sayesinde, keyifle başladım Grimm'e. "Korkuyu arayan çocuk" rolünde olmayışımız şaşırtıcı gelmedi, bize başrolü vermemesini yapımcının hınzırlığına bağladım. Kartondan kesilmiş karakterlerin küçük bir tiyatro sahnesinde geçen konuşmalarını izlediğimiz giriş videosunda falan hep gülümsüyordum. Harbi çok yaratıcı bir adamdı bu American McGee… Bak yine abuk bir dil, olağanüstü bir yol seçmişti hikâyesini anlatmak için, "deli yaa" diye düşündüm. Tabii ki eğlenmeliydim. Sonra Grimm çıktı sahneye, işte oynayacağımız karakter buydu. Kötüydü, acımasızdı, güzel olan her şeyi karartmaya gelmişti. Kim bilir birlikte neler yapacak, masalı nasıl bir kâbusa çevirecektik…

İlk bölüm yavandı, "ama atmosferi anlatmak açısından böyle bir geçiş gerekiyor herhalde"ydi. Çünkü tek yaptığımız bir köy meydanında koşmak ve yakınından geçtiğimiz her şeyin kendiliğinden kararıp kurumasını izlemekti. Köyün iyi insanları birer cesede dönüşüyordu, yemyeşil çayırlar bataklık oluyordu, ağaçlar kuruyor, sular sararıp ağırlaşıyordu biz yanından geçince. Ve biz sadece koşuyorduk… Tek amacımız belli bir çürüme seviyesine ulaşmaktı. Yaklaşık beş dakika süren ilk bölüm bittiğinde "tamam" dedim, "oyun başlıyor". Ama başlamadı. Daha doğrusu birinci bölümde olanlar devam etti. Korkuyu arayan çocuğun bu en büyük merakını gidermek için Grimm onun peşinden dolaşmaya ve gittiği her yeri kirletmeye devam etti. Ve yaklaşık yarım saat süren bu koşma-bozma cümbüşünün ardından oyun bitti… Bakakaldım. Süper eğlenecektim? Dumur olacaktım? Derinlemesine bir bakış yakalayacaktım? Yeni bir masal okuma zevki yaşayacaktım? Olmadı.

American McGee's Grimm tıpkı bir TV dizisi mantığıyla tasarlanmış. Yani her hafta yeni bir bölümü yayınlanıyor ve her birinde ayrı bir Grimm masalının anlatıldığı bu bölümler yaklaşık yarım saat sürüyor. A Boy Who Learns What Fear Is ise bu dizinin ilk ve ücretsiz olan tek bölümü. Toplamda 24 bölümü olan seri sadece GameTap üzerinden dağıtılıyor. Ve ne yazık ki GameTap sadece Amerika ve Kanada'ya ücretli üyelik verdiği için ilk bölümden sonrasını asla göremeyebilirsiniz. Daha yazık olansa bu bölümleri kaçırarak hiçbir şey kaybetmeyecek olma ihtimaliniz.

### KOŞ GRIMM KOŞ…

McGee bu oyunun *Katamari Damacy*'nin ruh kardeşi olduğunu söylüyor ama bana kalırsa çok ciddi bir sorunu atlıyor. *Katamari*'de çevreyi etkilerken bir yandan da stratejik davranmak, bulmaca çözmek gerekirdi. Grimm'deyse (en azından ilk bölümünde) sadece koşuyoruz. Her yöne, her köşeye. Bıraktığımız kirliliği temizlemek için uğraşan köylüler ve atlamamız gereken birkaç platform dışında bizi yavaşlatan hiçbir şey yok. Ve bu hiç etkileyici değil. "Ama atmosferi anlatmak açısından böyle bir geçiş gerekiyor herhalde"dir belki. Belki sıradaki bölümler bu kadar yavan olmayacaktır… Kim bilir.




Resmin alt tarafında gördüğünüz kırmızı-gri kafa var ya, işte o sizsiniz ve hiç de iyi biri değilsiniz.

### Ne iyi? Ne Kötü?

+ Kendine has karton grafikler
+ Korkunun sembolleri
+ Seslendirmeler güzel
+ Ücretsiz
- Çok yavan
- Hikâye kötü işlenmiş
- Beklenti yaratıyor ve karşılamıyor (alçak)

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★☆☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★☆☆☆ |
| Eğlence | ★★★☆☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

American McGee eli değmiş bir masalda çok daha fazlasını görmeyi bekliyor insan. Ama sizin böyle bir beklentiniz yoksa, neden denemeyesiniz…

**6.0**




> **Tür:** Macera > **Yapım:** Spicy Horse > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Minimum Sistem:** 2,4GHz İşlemci, 128MB ekran kartı, 512MB RAM
> **Önerilen Sistem:** 3GHz İşlemci, 256MB ekran kartı, 512MB RAM > **Web Sitesi:** www.gametap.com/play/gameDetails/131005050



## STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE

# HOMESTAR RUINER

### AMA BEN NİYE GÜLMÜYORUM?! -GÜVEN ÇATAK

Her şey 1996 Atlanta Yaz Olimpiyatları sırasında başlamış. Olimpiyat ameleliği yapan iki genç sıkıntıdan girdikleri dükkanda çocuk kitaplarını karıştırırken, "ya bunlar acayip dalgaya alınır" diyerek kendi tiplerini çizmiş ve skeçlerini yazmışlar. Sonra gençlerden Mike Chapman flash öğrenirken "dur ben bu karalamalarımla pratik yapayım" demiş ve heves eden kardeşi Matt'i de ekibe katmış. Böylece Chaps Kardeşler, 2000 yılından beri www.homestarrunner.com adresinden yayın yapan bu absürd çizgi roman ve devamında gelen animasyon serisinin yaratıcısı olmuşlar. Amerika'da bileni çok, burdaysa yok gibi. Zaten bilsek de anlayabilir miyiz bilemiyorum. Zira oldukça Amerikanca.

**İYİ, KÖTÜ, ABSÜRD**

SBCG4AP olmasın, Strong Bad diye kısaltarak devam edelim. Oyun iyilik timsali Homestar Runner etrafında geçiyor ama biz kötü adam Strong Bad'i oynuyoruz. Amacımız ortada: Ona dersini vermek. Bu yüzden ne yapıp edip onu yerel yarışlarda geçmeli ve Marzipan denilen hatunu kapmalıyız ki aslında böyle bir derdimiz yok. Başlangıçta bir kız meselesi gibi gözükse de ilerledikçe her şey daha da saçmalıyor. Peki nasıl alt edicez Homestar Runner'ı? Tuhaf objeler toplayıp, tuhaf karakterlerle konuşarak tabii ki. Bu açıdan Strong Bad tipik bir macera oyunu. Sadece bu sefer iyice saçmalamamız gerekiyor. Aslında daha çok bir skecin içinde gibiyiz. Bir tek gülme efekti eksik. Bulmacalarda bir numara yok. Esas olay diyalogları anlayabilmekte. Öyle uydurma bir İngilizceyle lise muhabbeti yapılıyor ki Fransız kalmamak elde değil. Neyse ki arada 80'lere ve bilgisayar oyunlarına da göndermeler yapılıyor da konuşmaları bir yerinden yakalıyoruz. Zaten oyunun en hoşuma giden tarafı içindeki minik oyunlar. Snake Boxer gayet pikselli ve nostaljik. Ama favorim Teen Girl Squad. Bu, adamımız Strong Bad'in kendi çöp adam (tabii bu durumda çöp kız) çizimlerinden oluşan bir seri. Objeleri kızların üstüne atayarak hazin sonlarını hazırlamaya çalışıyoruz. Ne kadar kızı telef edersek o kadar iyi.

**BAŞKALARININ OYUNLARI**

Yine de oyunun temeli 2000'den beri süregelen espriler üzerine kurulu ve eğer Homestar Runner'la daha önce tanışmadıysanız, özgün karakterlerine ve naif grafiklerine rağmen oyuna ısınmanız zaman alacaktır. Eğer bu diziden küresel beklentileri varsa yapımcıların, gelecek bölümde skeçleri yazarken çok daha fazla düşünmeli ve karakterleri çok daha iyi tanıtmalılar. Tarzımızı değiştiremiyorsak da 'Attractive' yerine 'American' diyelim ve vakit kaybetmeyelim. Bana nedense Napoleon Dynamite'ı hatırlattı; keşke onun oyununu yapsalar.





1




2

**1-** Biz doğuştan kötüyüz.
**2-** En büyük silahımız tarzımız! Siz artık düşünün gerisini.
**3-** Kardeşimiz Strong Sad. Tuhaf yerlerde karşınıza çıkabilir.




3

**Ne iyi? Ne Kötü?**
+Özgün karakterler
+Naif grafikler
+Yan oyunlar

-Fazla özgün espriler
-Tanıştırılmadığınız bir dünya
-Absürd değil anlamsız

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★☆☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★★☆☆ |

**Ne kadar Oynanır?** 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Tanıdığınız bir dünyaysa veya ille de absürd hikâye istiyorsanız takılın ama yoksa sakın!

**6.3**




> **Tür:** Macera > **Yapım:** Videlectrix & Telltale Games > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 13+ > **Minimum Sistem:** P3 1.0GHz İşlemci, 256MB Bellek, 128MB Ekran Kartı > **Önerilen Sistem:** P4 3.0GHz İşlemci, 512MB Bellek, 256MB Ekran Kartı > **Web Sitesi:** www.telltalegames.com



MEGAEMİN™
megaemin@oyungezer.com.tr

## PS4, XBOX720, Wii 1,5

"Oooh, parayı ayarlayıp konsolumu aldım, artık on yıl doya doya oynarım" mı diyorsunuz? Öyle ya, konsol üreticileri makinelerine on yıl ömür biçiyorlar. Peki gerçekte böyle olur mu sizce? Bakın id Software'in dahi çocuğu John Carmack ne demiş: "Rekabetin bu kadar yoğun olduğu pazarda bu on yıllık öngörülerin gerçekleşmesi mümkün değil. Üç konsol üreticisi de birbirine bir şey yapmıyor gibi görünürken, saman altından yeni konsol çalışmalarına başlamışlardır bile. Firmaların "ilk yapan" olmanın avantajını kullanmak istemesi, konsolların da ömrünü ciddi şekilde kısaltacaktır." Özetlersek inceden bir sonraki nesil için para biriktirmeye başlasanız iyi olur demeye getiriyor.

Sanki Carmack'ı desteklercesine Almanya'da düzenlenen Leipzig Games Convention'da açıklama yapan Crytek'in patronu Cevat Yerli ise rekabetin kızışmasından dolayı PlayStation 4 ve Xbox 720'nin 2011 veya 2012 yıllarında piyasaya çıkacağını iddia etti.

Ve son olarak da iki hafta önce Nintendo Başkanı Satoru Iwata'nın, Wall Street Journal'a verdiği bir röportaja çevirelim mikrofonlarımızı: "Bir konsola ömür biçmek bence çok anlamsız, mevcut sisteminiz artık yenilik sağlayamadığında yeni bir sistemi devreye sokmanın zamanı gelmiştir demektir. Tabii ki geliştirme ekibimiz Wii projesini bitirir bitirmez yeni proje üzerinde çalışmaya başladı". O zaman buradan ne anlıyoruz? Hayat kısa, daha fazla oyna! Kalın sağlıcakla.

*MegaEmin™*



## NFS İLE GİZLİ GÖREVE

Verilen tarihlere bakılırsa bu yıl sonuna doğru oyunlar yine yağmur olup üzerimize yağacak. Bunlardan bir tanesi de EA'in Black Box stüdyosu tarafından geliştirilen Need For Speed serisinin yeni oyunu "Undercover". Pro Street'in yaşadığı başarısızlığın ardından Undercover ile serinin köklerine dönülmüş ve güzel de bir senaryo oturtulmuş. Oyunda *Hızlı ve Öfkeli*'ye benzer şekilde uluslararası bir suç örgütünü çökertmek için yarışıyor, bol bol da polis kovalamacasına karışıyorsunuz. Bu oyundaki çıtır kişi, *Die Hard 4*'de Bruce Willis'i tokatlayan hatun. İsmi Maggie Q ve kendisi bize ne yapmamız gerektiğini söyleyen bir Federal Ajan. Undercover da her yeni NFS oyunu gibi daha fazla aksiyon, hız, kapışma, polis kovalamacaları, yapay zekâ, etkileyici grafikler, gerçekçi sürüş fizikleri, modifikasyonlar, hasar sistemi ve ciks arabalar sunulacağını iddia ediyor. 130km yoldan teşkil Tri-Bay Area'da 300km/s ile giderken üstün kontrollerle yüksek performans hareketler yapmaya imkan veren "Heroic Driving Engine" isimli bir sistemden ısrarla bahsediliyor. Bekleyip göreceğiz. Oyun Avrupa'da 21 Kasım'da PS3, 360, Wii, PS2, DS, PSP, PC ve cep telefonlarına çıkacak; bir bana çıkmayacak yani.

# CONSOLE




## PSP 3000 DUYURULDU

"-Daha slim'i yeni aldık hacı, nereden çıktı şimdi bu" dediğinizi duyar gibiyim. Ama gerçekler acıtır ve genellikle daha incedir. Aslında değildir, görüntü olarak yeni çıkacak olan PSP 3000'lerin slim'lerden pek de farkı yok, hatta kullanıcılara yansıyan büyük değişiklikleri de yok. Geliştirirken üretim maliyetini azaltmayı, depo alanını artırmayı ve korsanlığı güçleştirmeyi hedefleyen Sony, cihazın LCD ekranını güçlendirmiş, böylelikle daha keskin, canlı renkler ve ışıkta daha az parlama elde edilmiş. Bir de dahili mikrofon eklenmiş ki bunda da amaç zaten kablosuz ağ bulunan alanlarda Skype ve Go!Messenger kullanabilen aleti daha kullanışlı bir iletişim cihazına çevirmek. En önemli husus olan depolama alanı ile ilgili ise şimdilik bilgi yok. PSP 3000, 15 Ekim'de Avrupa'da 199€ fiyatla piyasaya çıkacak.



## PES'E ÖZEL X360 KOLU

Bir süredir söylentileri dolaşan yeni Xbox 360 kolu sonunda ortaya çıktı. Bir Pro Evolution Soccer standında fotoğrafı çekilen kablosuz koldan, yön tuşunun geliştirildiği anlaşılıyor. Microsoft tarafından bu kolun futbol oyunlarına özel olarak revize edildiği ve 24 Ekim'de sınırlı sayıda piyasaya sürüleceğini belirtildi. Yapılan açıklamada daima oyunculardan gelen geri beslemelere göre hareket edildiği, bu kolun da futbol oyunlarındaki en önemli unsur olan yönlendirme baz alınarak geliştirildiği söylendi.









## BATMAN ARKHAM'I KOLLAYAMIYOR

Dark Knight'ın ardından biz EA'dan bir Batman oyunu bekliyorduk, hatta filmin aktörü Gary Oldman bile doğrulamıştı bunu ancak halen ne bir ses, ne bir seda. Olsun, film oyunu oynamaktansa Eidos'un Rocksteady stüdyosunun filmden bağımsız hazırladığı Batman: Arkham Asylum'u tercih ederiz sanırım. Süper karanlık bir atmosferde geçecek olan oyunda Joker'i Arkham Tımarhanesine götüren Batman'in kontrolünü alıyoruz. Lakin varış noktasında Joker'i bekleyen süper canilerin kurduğu tuzak sayesinde alayı kaçmayı başarıyor. Batman de delirip "-Ben kendime Arkham'ı da, Gotham'ı da kollayamıyor dedirtmem arkadaş!" diyor ve avına başlıyor. Senaryosu Emmy Ödüllü Batman yazarı Paul Dini tarafından tasarlanan Batman: Arkham Asylum, 2009 yılında PS3, 360 ve PC için piyasada olacak.

## DS DS SÖYLE BANA, BENDEN GÜZELİ VAR MI BU DÜNYADA?



**Nintendo, Japon hatun kişilere oynamaya tam gaz devam ediyor. Project Beauty adındaki bu oyun(?), GBA slotuna takılan bir kamerayla beraber gelecek. İşini ciddiye alan yapımcı Sega, Japonya'nın ünlü bir kozmetik firmasıyla ortak çalışacakmış. Başta ne tür makyaj yapılması gerektiği olmak üzere çok çeşitli tavsiyelerde bulunacak olan bu yazılımın Japonların güzelliğine güzellik katması bekleniyor.**



# MASTER

## KONSOL TOP 20

**"-Sen sıhhi tesisatçısın!" dediler, mantar prensesi vermediler. Mario yılmadı, koçum benim bea!**



**1** Mario Kart Wii
Wii Nintendo
Dün kapıdan kovulan fakir ama gururlu genç Maryo, bugün anlı şanlı bir karting şampiyonu.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 02 | Wii Fit | Eğlence | Wii | Nintendo |
| 03 | Beijing 2008 | Spor | PS3, 360, PC | Sega |
| 04 | Mario & Sonic At The Olympic Games | Spor | Wii, DS | Sega |
| 05 | Wii Play | Eğlence | Wii | Nintendo |
| 06 | Guitar Hero III: Legends Of Rock | Müzik | PS2, PS3, 360, DS, Wii, PC | Red Octane |
| 07 | Soul Calibur IV | Dövüş | PS3, 360 | Namco Bandai Games |
| 08 | Big Beach Sports | Spor | Wii | THQ |
| 09 | Dr. Kawashima's Brain Training | Bulmaca | DS | Nintendo |
| 10 | Guitar Hero: On Tour | Müzik | DS | Red Octane |
| 11 | Wall-e | Aksiyon | PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii, PC | THQ |
| 12 | Lego Indiana Jones | Aksiyon | PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii, PC | Lucas Arts |
| 13 | Carnival: Funfair Games | Eğlence | Wii | 2K Play |
| 14 | Kung Fu Panda | Aksiyon | PS2, PS3, 360, DS, Wii, PC | Activision |
| 15 | Battlefield: Bad Company | FPS | PS3, 360 | EA Games |
| 16 | Call Of Duty 4: Modern Warfare | FPS | PS3, 360, DS, PC | Activision |
| 17 | Madden NFL '09 | Spor | PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii | EA Sports |
| 18 | Super Smash Bros: Brawl | Aksiyon | Wii | Nintendo |
| 19 | Sports Party | Spor | Wii | Play Zone |
| 20 | Fifa '08 | Futbol | PS2, PS3, PSP, 360, DS, Wii, PC | EA Sports |

## ŞAKA DEĞİL; TÜRK PARTİSİ

Sony'nin Leipzig Games Convention'daki basın toplantısında birçok ilginç konu gündeme geldi ama bizce içlerinden en ilginci "Singstar: Turkish Party" idi. İlk duyduğumuzda ofisçe geçici bir afallama yaşadık, hemen ardından durumun gayet ciddi olduğunu anlayarak üstümüzü başımızı düzelttik ve toparlandık. Oyun PS2 formatında, bu Kasım ayında ve yalnızca Almanya'ya özel olarak piyasaya sunulacak. Oyunun hedef kitlesinin daha çok Almanya'da yaşayan Türk vatandaşlarımız olduğunu anlamak için parça listesine bakmak yeterli.

Singstar: Turkish Party'nin basın bildirisinde şunlar söyleniyor: "Sevgili tatil ülkesi Türkiye'nin İstanbul, Bodrum, Antalya gibi turizm merkezlerinde çalan parti şarkıları ile altın klasiklerini bir araya getiren bu oyun, Popun Kraliçesi Sezen Aksu, Süperstar Tarkan ve Halk Müziği'nin Babası İbrahim Tatlıses ile her zevke hitap ediyor. En iyi tatil şarkılarıyla gerçek Türk partilerinin otantizm ve heyecan dalgasını salonunuzda yaşayacaksınız." Vay be, etkilendim. Kapağında İstanbul silueti bulunan oyun, Almanya'da mikrofonsuz 31, mikrofonlu olarak ise 62 euro'ya satılacak. Sony Türkiye ya da ithalatçılarımızın bu konuda duyarsız kalmayacaklarını umalım (mesaj kaygılı cümle).

### İşte yüzyılın listesi

› Alişan - Olay Bitmiştir › Ankaralı Namık - Hovarda › Burcu Güneş - Çile Bülbülüm › Demet Akalın - Tatil › Ferda Anıl Yarkın - Ayrılmayalım › Ferdi Tayfur - Çiçekler Açsın › Gülben Ergen - Sürpriz › Gülşen - Of Of › Gündoğarken - Elimde Olsaydı › Hande Yener - Kırmızı › İbrahim Tatlıses - Ağrı Dağın Eteğinde › Kargo - Ateş ve Su › Kayahan - Seninle Her Şeye Varım Ben › Kenan Doğulu - Baş Harfi Ben › Kutsi - Sana Ne › Meyra - Efendim › Mor ve Ötesi - Cambaz › Muazzez Ersoy - Emanet › Murat Boz - Püf › Mustafa Sandal - İndir › Mustafa Sandal - İsyankar › Öykü & Berk - Evlerinin Önü Boyalı Direk › Rober Hatemo - Senden Çok Var › Seda Sayan - Bebeğim › Sezen Aksu - Şarkı Söylemek Lazım › Tarkan - Kuzu Kuzu › Tarkan - Şımarık › Teoman & Sezen Aksu - Paramparça › Yıldız Tilbe - Ben Senin Var Ya › Yurtseven Kardeşler - Şimdi Halay Zamanı





## I 60'LIK DEDE, BÜCÜRÜK KLAVYE

80GB'lık PS3 modeli geçtiğimiz ay Avrupa'da 399€'dan satışa sunuldu. SCE Avrupa Başkanı David Reeves ise bu kez 31 Ekim'de (Cadılar Bayramı) 160GB'lık bir PS3 modelini piyasaya süreceklerini açıkladı. 449€'luk fiyata sahip bu model sonradan açıklanacak olan 70€ değerinde indirilebilir içerikle birlikte gelecek. 160'lık modelin dış görünüşü ve özellikleri 80'likle aynı, o da 40'lıkla aynı olduğundan hiçbirisinde kart okuyucular ya da geri uyumluluk bulunmuyor. PS3'ünüz varsa yeni model çıktı diye üzülmenize de gerek yok, mevcut 40'lık makinenize takın 2,5 inç 200GB sabit disk, olsun bitsin, mis.

Reeves hızını alamayarak bir de Blackberry'ye benzeyen PS3 kablosuz tuş takımı tanıttı aynı toplantıda. Oldukça kompakt ve kullanımı kolay olan cihaz sixaxis ya da dual shock'un ön tarafına takılarak gerekli yerlerde karakter girişi yapılmasına olanak sağlıyor. Fare işlevleri için touch pad de içeren klavyecik üzerinde, iletişim ve mesaj kutusu için kısayollar da bulunuyor. Oyunlarda da faydalı olacak gibi görünen bu aksesuar sekiz farklı dil seçeneğiyle bu yılın sonunda piyasaya çıkacak. Çok şık ama Xbox 360 pad'e benzemiyor dersem (hatta direk arak sanki) burnum uzayabilir.

## RESIDENT EVIL 5 YOKSA Wii'YE DE Mİ?

Capcom kendi sitesinde düzenlediği bir ankette "Sizi Resident Evil 5'i almaya itecek etken ne olabilir?" diye sordu. Cevaplar arasında "Wii versiyonunun çıkması" yer alınca Nintendo cephesi bir anda karıştı. Çıkmadık candan ümit kesilmezmiş.





## Wii'YE NEXT-GEN GRAFİKLİ BİR OYUN... NİHAYET?

Kendisi pek de tanınmayan ama The Conduit ismindeki FPS'siyle çok iddialı görünen Voltage Software'in, medyaya bu yeni oyunla ilgili sürekli ekran görüntüsü ve video yağdırması Nintendo cephesini coşku denizlerine sürüklüyor. Uzun süredir merakla beklenen oyunun yayınlanan tanıtım videoları gerçekten göz alıcı.

## Wii KUMANDASINA MİLİMETRİK HASSASİYET

Red Steel faciasının ardından hemen hemen hiçbir oyunda vaat edilen kumanda hassasiyetini yakalayamayan Nintendoculara geçtiğimiz E3'te WiiMotionPlus isminde bir eklenti müjdelenmişti. En başta yapılmış olması gereken bir şeyin sonradan (düşük fiyata da olsa) itelenmesi ne kadar müjdeli haberdir orası tartışılır da, Red Steel 2'nin WiiMotionPlus destekli olacağının söylenmesi ve asıl müjdeli haber olarak da Satoru Iwata'nın "Artık bundan başka kumanda eklentisi olmayacak" demesi geçen ayın önemli haberlerindendi.



## AYDIN HAVASI

**YERDEN EKONOMİ SAĞLAYAN HABERLER**

› PES 2009 sonbaharda cep telefonlarına, 2009 baharında ise Wii'ye gelecek. Telefonda bluetooth ile karşılıklı maçlar yapılabilecek.

› Yapımcı Yoshinori Ono, yapılan oylama sonucunda merakla beklenen Street Fighter IV'ün konsol versiyonuna Cammy, arcade versiyonuna ise Akuma'nın ekleneceğini duyurdu. 2009'da konsollara gelecek oyunun boss karakteri Seth olacak.

› GTAIV, 6 milyon ile bu yılın en fazla satan oyunu oldu. Onu sırasıyla Super Smash Bros. Brawl, Mario Kart, Wii Fit ve Guitar Hero 3 izledi.

› THQ, yüzden fazla filmi bulunan porno yıldızı Tera Patrick'in "özel yapımcı" olarak ve "projeye eşsiz dokunuşunu getirmesi için" Saints Row 2 geliştirme takımına katıldığını açıkladı. Oyun Ekim 14'de PS3 ve 360 için piyasaya çıkacak.

› Tayland'da 18 yaşındaki bir veledin 54 yaşında bir taksiciyi soyup öldürmesi ve buna gerekçe olarak da GTAIV'ten esinlendiğini söylemesi üzerine oyun satıştan kaldırıldı. Oyun tukaka da, hırsızın hiç mi suçu yok demek istiyorum.

› Logitech, tüm platformları destekleyen Guitar Hero aksesuarlarını bu sonbaharda piyasaya sürüyor.

› Rockstar, Nintendo DS'e özel GTA: Chinatown Wars adlı oyunu için web sitesi açtı.

› Sony, 29 Ekim'de PS3'e özel çıkacak olan LittleBigPlanet için littlebigplanet.us.playstation.com sitesini açtı.

› Bu sonbaharda PS3 ve 360'a gelecek olan MK vs. DC'ye The Joker, Kitana, Jax ve Green adlı dört karakter daha eklendi.

› Survival modlu Bioshock, 24 Ekim tarihinde PS3'e geliyor.

› Sony, 2009 başında 23 pal bölgesi için Vidzone isimli tamamen ücretsiz bir internet müzik dinleme hizmeti başlatacak. Düzenlediğiniz parçalarınıza PSP'niz ile uzaktan erişim de sağlayabileceksiniz.

› Nintendo'nun Tetris aşkı bitmiyor. Son Tetris oyununu Wiiware için hazırlayan Nintendo, 6 kişiye kadar online destek olacağını ve oyunda denge tahtasının da desteklendiği 18 yeni modun bulunacağını açıkladı.

› Nintendo R4'e kafayı taktı. Mahalleden adam toplama şeklinde 54 başka firmayı da arkasına alan Nintendo, NDS'de korsan oyun oynanmasına olanak tanıyan R4 kartlarına karşı dava açtığını duyurdu.

› Retro madenini iyi fark eden Capcom, 8 bit döneminin teknik özelliklerine sahip ancak yepyeni bir Megaman oyununu Wiiware için çıkaracağını duyurdu.

› Mario Kart Wii, piyasaya çıktığı Nisan 2008'den beri tüm dünyada toplam 6.7 milyon adet satarak büyük bir başarıya imza attı.




# TARİHİ VE ZAMANI AŞAN BİR HİKAYEDİR BU

- GÖKTUĞ YÜKSEL

**1-** "Immmh! Manganın en uzunu olmak ne kötüymüş! Flamayı hep ben taşıyorum!"

**2-** Aşırı korunan karakterlerin üstünü başını paralayabiliyorsunuz. Don gömlek kalıyor garibanlar.







Bu sene konsolcular olarak dövüş oyunları içinde yüzdük, yüzmeye de devam edeceğiz. Yani yüzdük yüzdük daha kuyruğuna bile gelmedik. Midesinde falanız. Şimdiye kadar çıkan baba oyunlar bir kenara dursun, önümüzdeki aylarda çıkacak olan *Street Fighter 4* ve *Mortal Kombat vs DC Unıverse* kesinlikle bizleri dövüş oyunu konusunda hacı yapacak.
SoulCalibur, çocukluğumdan beri oynadığım ve en sevdiğim 3 boyutlu dövüş oyunu serisidir. Zaten bu sınıfın oyunlarından bahsederken aklımıza ilk olarak *Virtua Fighter*, *Tekken*, *Dead or Alive* ve *SoulCalibur* geliyor. Tabii ki SoulCalibur, silah kullanmamıza izin veren ve sadece izin vermekle kalmayan, olayı neredeyse kusursuzlaştıran bir oyun serisi. Diğer saydıklarımda genelde silahsız dövüşülüyor. Seneler evvel *Soul Edge* ve SoulCalibur olarak özellikle ataricilerde boy gösteren oyun nedir, ne değildir şöyle bir bakalım...

## MEVZU NEDİR HOCAM?

Soul Calibur ve Soul Edge, SC serisinde yer alan iki tane kılıçtır... Biri kötü emeller için kullanılır, diğerini ise iyi yürekliler taşır. Kötünün üzerindeki göz, kılıcın topladığı ruhları simgeler. Oyunda yer alan bütün karakterlerin de zaten yegane emelleri bu kılıçlara ulaşıp sonsuz gücü elde etmektir. Kimi bunu iyiye kullanacak, kimi kötüye tabii ki. Bunları da karekterlerin Story modlarını bitirdiğimizde izleyebiliyoruz. Hazır lafı geçmişken hemen oyundaki modlardan bahsedelim.

**1-Story**
Hangimizin bir hikayesi yok ki? Bir karıncanın bile kendine ait hikayesi vardır. Hatta bu karıncaları Ramazan boyunca falan gecenin bir körü ekmek kırıntısı taşırken gösterirler ve arka planda enteresan müzikler çalarlar. İlginç tabii. Neyse. İşte oyundaki elliyi aşkın karakterin de kendine has hayat hikâyesi var. Story modunu başlattığımızda hepsi için "nereden geliyorsun, nereye gidiyorsun ey yolcu! (bkz. Hellori Hazretleri)" modunda bir şeyler yazmışlar. Bunca karakter için enteresan hikayeler bulmak zor tabii, o yüzden çoğu birbirine benziyor. Hepsi yola çıkmış "adam döveyim, kılıcı alayım, sonra başaklarımı tarlaya ekerim, yatar dinlenirim" diyerek maceraya katılmışlar. Story modunda beş aşama var ve bunların bazıları birden fazla rakip içeriyor ama bazı hikâyelerde dayak attığınız karakterler de size katılabiliyor ve oyunda iki dövüşçüyle ilerleyebiliyorsunuz. Son karakter olarak ya Algol, ya Nightmare ya da Siegfried ile karşılaşıp kılıcınıza ulaşıyor ve videonuzu izliyorsunuz.


Starkiller, gelecek ay çıkacak Force Unleashed'den önce SC4'te arz-ı endam ediyor.

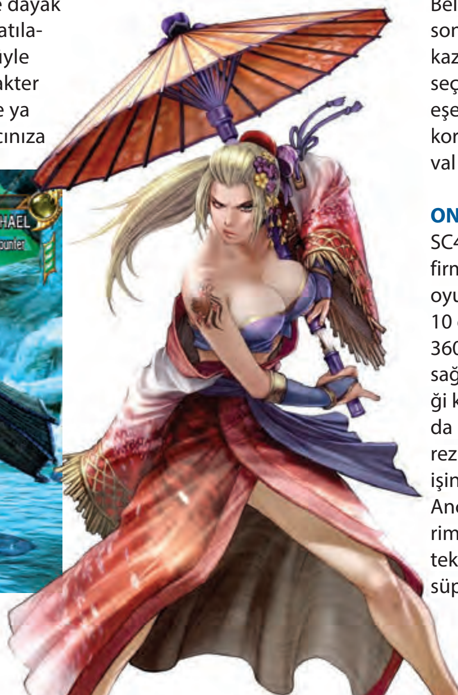
**2-Arcade**
En bilindik moddur bu zaten... 8 aşama var, baştan başlayıp (valla de, hakikaten baştan mı başlıyoruz?) sona kadar ilerliyoruz, sonuncu adam sığır gücünde oluyor tabii ki. Oyunu yaklaşık 30-40 saat oynayıp çoğu kilidi açtıktan sonra, daha çok para kazanmak için bu moda geri dönmek isteyeceksiniz.

**3-Tower of Souls**
Bence oyunun en zor ve en detaylı modu. Yaklaşık 60 katlı bir kulenin ilk önce tepesine çıkmaya çalışıyorsunuz ama bu hiç de kolay olmuyor. Açıkçası ben hala 34'üncü kattayım. 30'uncu katı geçtikten sonra tek adamla (yani tek enerji ile) 10 kişi falan dövmeniz gerekebiliyor. Oyun burada iyice zorlaşıyor ve bu noktada da oyundaki kartları kullanmanın önemini anlıyorsunuz. Bunlardan birazdan bahsedeceğim. Belli sayıda kat çıktıktan (Ascend) sonra kat inmeye (Descend) de hak kazanıyorsunuz. Bunda da iki adam seçip önünüze gelen herkesi dövüp eşekler cennetine göndererek kuleyi korumaya çalışıyorsunuz. Yani Survival Mode gibi bir şey.

## ONLAYNDA DÖVÜŞEK HADİ

SC4 çıkmadan önce, Namco Bandai firması eski klasik SoulCalibur'u (ilk oyunu) XBLA'de piyasaya sürdü ve 10 dolar gibi ucuz bir fiyata Xbox 360'ımızda eski günleri yaşamamızı sağladı. Ancak o oyuna online desteği koymadı. Zaten dövüş oyunlarında ufacık bir lag'in bile tüm oyunu rezil ettiğini düşünürsek, Namco'nun işinin ne kadar zor olduğunu anlarız. Ancak buradan o Capon kardeşlerimin hepsinin alınlarından teker teker öpesim gelmekte ki, adamlar süper bir online dövüş sistemi



yapmışlar. Her şey o kadar akıcı ve net ki tek bir milisaniye lag yok. Harika olmuş! İki çeşit online dövüş imkanımız var. Biri standart veya yarattığımız karakterlerle ancak silah veya özel etkiler olmadan, diğeri ise karakter yaratma aşamasında yaptığımız tüm modifiyelerin sadece görüntü olarak değil, işlev olarak da çalıştığı mod. Ben standardı daha çok sevdim çünkü diğerinde karakteri aşırı derecede abartmış adamlar var ve artık olay dövüşten çıkıp stratejiye dönüyor. Sebebini birazdan açıklayacağım. Diyeceğim odur ki dünya çapında bir SoulCalibur 4 oyuncusu olduğunuzu düşünüyorsanız, bunu tüm dünyaya göstermek ya da yanıldığınızı anlayıp aşağı oturmak için harika bir bölüm bu. Her dövüş sonrası da dayak yemezseniz 3000 altın alıyorsunuz. Daha ne be bilader! Hadi gelin, online'da kapışalım. Ekleyin benim ID'mi...




### ÇOK PİS KARAKTER ATARIM

Karakter atışım kuvvetlidir, oyunda bunca karakter olunca bu kuvvet daha da bir gaza geldi. Daha evvel dediğim gibi oyunda otuzu aşkın karakter var arkadaşlar. Bunların çoğu SoulCalibur serisinden tanıdığımız karakterler. Benim senelerdir en sevdiğim karakter Siegfried'dır, bu oyunda da durum farklı değil. O kadar hızlı bir eleman olmasa da "kodum mu oturturum" şeklinde dövüşüyor ve bu adamı ben çok iyi kullanıyorum. Eğer kendinize güveniyorsanız beni online alemde bulun ve size birkaç ders vereyim! Eheuheuhe. Ulan bu arada bu kadar yazı yazdım, yazı boyunca ilk defa güldüm. Demek ki çok ciddi bir oyun bu. Neyse, Nightmare, Voldo, Kilik, Raphael, Ivy, Mitsurugi, Cervantes gibi ana karakterlerin yanı sıra bir sürü yeni karakter de eklenmiş oyuna. SoulCalibur 2'de yer alan platforma özel karakterler (özelikle de Xbox versiyonundaki Spawn) oyundan ayrılmış. Ayrıca bir de Necrid diye bir herif vardı, onu göremedim. Gidenler gider, kalan sağlar bizimdir. Onların yerine bu oyunda platforma özel iki karakter var: Yoda ve Darth Vader. Bunlar hakkında daha detaylı bilgiyi kutumuzdan öğrenebilirsiniz. Ayrıca bir de Darth Vader'ın çırağı modundaki (ancak sonrada gücün iyi tarafına geçeceğini tahmin ettiğim), *The Force Unleashed*'in yıldızı The Apprentice var. Bence bu herif oyunda Yoda'dan daha iyi bir karakter. Otuzdan fazla karakter de yetmiyorsa o zaman sizi bir sonraki pragrafa davet ediyorum.

### BEDENİMİ BİR İHTİMAL AMA RUHUMU ASLA!

Evet, sandınız bedenimi satarım ama ruhumu asla satmam. Yok kardeşim yok, öyle fesat işlere girmeyin. Demek istediğim bedenimi oyuna geçiririm ama ruhumu asla. Zaten devamlı eşek şakası yapan bir tipin de bu oyunda işi olmaz. Ayrıca aşırı hırslı bir adamımdır, hızımı alamadığımda normalde karşıma çıkmayan rakiplere bile saldırabilirim. Neyse... Oyun piyasaya çıktıktan yaklaşık 10 gün sonra internette "özel karakter yaratma" patlaması yaşandı... Öyle ki *Hulk*'tan tutun *Assassin's Creed*'in El-Tayyar'ına, *GOW*'un Kratos'undan tutun da Gandhi'ye (evet, bunu yapanı da gördüm!) kadar hemen hemen istediğiniz herkesi yaratabileceğiniz bir sistem var oyunda. Bu sistem SC3'te de vardı ancak bu kadar iyi değildi. Millet olayı abartıp YouTube'a hangi karakter nasıl yapılır falan türünden eğitici videolar koymaya başladı. Hatta bu yazıyı hazırladığım hafta, adamlar *Street Fighter*'ın bütün karakterlerini yaratmışlar ve bunlarla Soul Calibur 4 içinde *Street Fighter* turnuvası düzenliyorlardı... Bu harika bir şey, aklınıza gelen her tür karakteri yaratabiliyorsunuz. Bizler de boş duracak değiliz herhalde. Beşbin senelik şanlı tarihimiz, kendimize has





## SOULCALIBUR 4 VS DİĞERLERİ

**SoulCalibur 4 Vs. Tekken**

Birtakım Tekken fanları beni topa tutabilir ancak Soul Calibur'un daha detaylı, daha düzenli ve daha zevkli bir oyun olduğunu düşünüyorum! Tekken oynarken "el çabukluğu marifet" olayına iyi giremezseniz ne olduğunu anlamadan dayak yiyorsunuz. Soul Calibur'da ise çok yavaş ve sakin oynayarak bile maçı kazanabilirsiniz. Ayrıca SC4'deki oyun modlarını görünce Tekken SC4'ün yanında çok basit kalıyor. **Kazanan:** Soul Calibur




**SoulCalibur 4 Vs. Dead or Alive**

Dead or Alive, Tekken'den daha beter... Hareketlerin falan o kadar seri yapılması gerekiyor ki dayak yemeniz an meselesi. Her ne kadar Team Ninja "en iyi karakter hareket animasyonunu biz yaparız" dese de, Soul Calibur serisinin karakterlerinin modellemesi ve hareketleri çok daha gerçekçidir. Oynanabilirlik de zaten daha yüksek. Ayrıca oyun menüsü ve arayüz olarak da Soul Calibur açık ara önde. Yani... **Kazanan:** Soul Calibur




**SoulCalibur 4 Vs. Virtua Fighter**

Virtua Fighter, ansiklopedi gibi oyun kardeşim. Elinize kontrol cihazını alıp hemen oynamaya başlamak diye bir şey yok. Çok detaylı, çok derin. Soul Calibur ise hem derinlik içeriyor hem de sadelik. Yani eve gelen bir arkadaşınızla pat diye dövüş yapabiliyorsunuz, üstelik o kişinin de size karşı şansı olabiliyor. Sonuç olarak... **Kazanan:** Soul Calibur




**SoulCalibur 4 Vs. Mortal Kombat**

Şimdi "yiğidi öldür, hakkını yeme" demişler... Mortal Kombat'ın karakterleri, çocukluğumuza işlemiş, bizi bizden almış, efsanevi karakterlerdir. O yüzden karakter ve renklilik konusunda Mortal Kombat'ın Soul Calibur'dan önde olduğu apaçık. Ancak 3D Mortal Kombat oyunlarına nedense bir türlü ısınamadım ben. Yani onca sene 2D Mortal Kombat oynadıktan sonra üçüncü boyuta geçişimiz ve o geçişin o kadar iyi olmaması beni hayal kırıklığına uğratmıştır. Burada 3D oyunları kıyasladığımızdan, kazanan yine SC oluyor. Yeni Mortal Kombat'ı yeni Street Fighter'la karşılaştırdığımızda mücadele daha adil olacak. **Kazanan:** Soul Calibur





## XBOX 360 VS PS3

### Xbox 360

"Seçmelisin, sen, beni" türünden devrik cümleler kurmakta üstüne rakip tanımayan bodur elbette ki Yoda'dan başkası değildir. Çok deli bir SW hayranı olmasam da bu Yoda'ya olan antipatim devam etmektedir. Bacak kadar yaratığın sağa sola atlayıp güç müç kullanarak adam dövmesine sinir oluyorum. Elime bu vatandaşı verseler ve kendisinin "force" olayı olmasa, öyle bir adam ederim ki... Öncelikle bir tane dilbilgisi kitabı alır ve ödev yaptırtırım, ödevde yanlış yaptığı her soru için de bir tane Osmanlı tokadı atarım... Evet, Yoda hakkındaki düşüncelerim böyle. Ama siz iyi taraftaysanız elbette Yoda'yı seviyorsunuzdur. Xbox 360 versiyonunu alanlar oyunu Yoda ile oynayabiliyorlar. Xbox versiyonunu alanların bir diğer avantajı da elbette ki daha çok kullanıcısı olan ve kendini ispatlamış Xbox Live sistemi. Ayrıca Xbox 360 versiyonunda oyunu sabit diske kurmak zorunda da kalmıyorsunuz. Son olarak da "Achievement Point" olayını hatırlatmak istiyorum. Bence hala PS3'ün "Trophy" sisteminden daha iyi işleyen "Achievement Point" sisteminde ekstra 1000 puana ne dersiniz?

### PS3

Darth Vader gibi karizmatik bir karakterin yanında hangi insan evladı Yoda'yı seçmek ister bilemiyorum. O yüzden piyasaya daha çıkmadan millet oyunu ön siparişle alırken yüzde yetmiş beşlik bir kesimin PS3, geri kalanının ise Xbox 360 versiyonunu aldığını görüyoruz. Darth Vader kesinlikle çok daha iyi bir karakter, hareketleri daha iyi, ses efektleri daha iyi, görüntüsü daha iyi. Yani Yoda ile Darth Vader'ı karşılaştırmak bile istemiyorum. Bu noktada PS3, Xbox'ın önüne geçiyor. Ancak oyunu PS3'e kurmak zorunda olmak beni pek açmıyor. Daha doğrusu konsola oyun kurma olayı pek hoşuma gitmiyor. Ayrıca yükleme hızında da ben pek bir fark göremedim. PS3 kontrol cihazının yön tuşları birbirinden ayrı olduğu için kontrol açısından PS3'ün daha iyi olduğunu düşünüyorum. Şu an itibarıyle oyunun PS3 versiyonunda herhangi bir "Trophy" de yok. Ancak Darth Vader, kendi başına PS3 versiyonunu almak için bir neden...





**ADAMLAR ÖYLE BİR SİSTEM YAPMIŞ Kİ, İSTEDİĞİNİZ ÖZELLİKLERDE BİR KARAKTER YAPMAK İÇİN 15 DAKİKA HARCAMANIZ GEREKEBİLİYOR. SEÇEBİLECEĞİNİZ YÜZLERCE SİLAH, AKSESUAR, GİYECEK VAR.**



### Ne iyi? Ne Kötü?

+Oynanabilirlik, karakterler, oyun modları
+RYO öğelerinin oyuna dahil edilmiş olması
+Sınırsız kombinasyonlarda karakter yaratabilme imkanı
+Saatlerce eğlence
+Müzikler, grafikler, her şey...
- Ne Kötü?
- Tiryakilik yaratıyor, ertesi sabah kalkmayı zorlaştırıyor
- Yüz binlece kişiden oluşan "nerd" ordusu hala Vader vs Yoda yapamamaktan şikayetçi, ben değilim...



kahramanlarımız var, faydalanmak lâzım. Eğer GİM'imizi izlerseniz sizleri süper bir sürprizin beklediğini göreceksiniz. Sürprizi burada söyleyip söndürmek istemiyorum, o yüzden sizleri GİM'e davet ediyorum.

### BİRAZ DÖVÜŞ BİRAZ RYO

Oyunumuza dehşet bir modifikasyon sistemi konmuş. Bu o kadar detaylı bir şey ki burada sadece bir bölümden bahsetsem, yine yer yetmez. Kısaca özetlemek gerekirse karakterlerimize aldığımız silahlar veya giysiler, hatta ve hatta aparatlar, karakterlerimizin performanslarını etkiliyor. Benzer şeyleri zaten RYO'larda görüyoruz ama ben hiçbir dövüş oyununda bu kadar detaylısını görmemiştim. Adamlar öyle bir sistem yapmış ki, istediğiniz özelliklerde bir karakter yapmak için 15-20 dakika harcamanız gerekebiliyor. Ayrıca oyunda yüzlerce silah, yüzlerce aksesuar, giyecek ve benzeri şeyin olduğunu da hatırlatırım. Bunların çoğu kilitli tabii ki, kazandığınız altınlarla istediğiniz şeyleri alabiliyorsunuz. Bu detaylı sistemin görüntülü incelemesi için sizi yine GİM'e davet ediyorum.

### RUHA GIDA GEREK

Evet, bu geyik lafı içinde "Soul" kelimesi geçen bir oyunda kullanmadan edemezdim, o yüzden kullandım. Allahtan bu sefer ruhumuz hakikaten tok olarak kalkıyor masadan. Çünkü müzikler süper. "Şu enstrümandan çıkan sese hayran kaldım", "ya o herif davula çok iyi vuruyordu", "orkestra şefini gece kokoreç yemeye götüresim geldi" gibi detaylara girmeyeceğim. Müzikler oyuna cuk oturuyor, istenen duyguyu vermekte büyük rol oynuyor. Ses evektleri ve müzik, benden tam not alıyor...

Sevgili müdürüm Sinan, benim yüzümden bindiği küpleri üst üste koysa sanırım Empire States binası falan yükseklik bakımından solda sıfır kalır. Bunun sebeplerinden biri bu yazıyı da, her yazımı olduğum gibi geç yollamam! Ancak bu sefer diğer işlerimden ötürü değil, bizzat Soul Calibur yüzünden geç kaldım. Oyun öyle bir oyun ki, başladınız mı bırakmak hakikaten büyük bir iman gücü gerektiriyor. "Dur şunu da unlock edeyim", "dur şu herifi de döveyim", "dur şuna da bi çakayım" derken bir bakıyorsunuz saat gece iki olmuş... Aynı duyguyu *FIFA* serisinde de yaşıyorum. Bu oyunda da yaşadım ve yaşamaya devam ediyorum. Kendimi bundan kurtarmak için oyunu satmayı düşünüyorum... Tiryakilik yaratıyor,ömrünüzden ömür alıyor. O derece harika bir oyun. Eğer PS3 veya Xbox 360'ınız varsa kesinlikle kaçırmamalısınız. Hakkında daha yazılacak çok şey var, kombolar var, özel hareketler var, "Critical Finish"ler var, dövüş yaptığımız mekânlar var... Ama burada yer yok. O yüzden sizleri üçüncü kez GİM'e davet ediyorum... Hoşçakalın!

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Ses ve Müzik | ★★★★★ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Şu an itibarıyla, en detaylı, en gelişmiş, en zevkli ve en iyi dövüş oyunu! Daha ne bekliyorsunuz???

**9.3**




> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Namco Bandai > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (179 YTL) > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Web Sitesi:** www.soulcalibur.com

# SIREN BLOOD CURSE

## KATİLİNİZİN GÖZLERİNE HİÇ BÖYLE BAKMAMIŞTINIZ - ALİİ SEZGİN

Her şey tam on gün önce başladı. Ankara Çayyolu'ndaki evimde telefonun bu kadar uğursuzca çaldığında aslıda bir şeylerin yanlış gittiğini anlamalıydım. Arayan Sinan Akkol'du; karanlık ve ciddi sesiyle ofisteki PS3'de bir hata olduğunu ve yeni Siren oyununu incelemem gerektiğini söylediğinde aslında daha büyük bir planın ufak parçaları olduğumuzu hayal bile edemezdim. Ailem tatil için bir haftalığına uzaklaşmıştı ve ev tamamen bana kalmıştı. Kendimi korkutabilmek için gittiğim korku filmleri fayda etmediğinden Siren'in faydalı olacağını düşünerek hemen kabul ettim. Uğursuzluklar tam da o anda başladı...

Siren toplamda 12 bölümden oluşuyor. Blu-Ray diski edinemiyorsanız PSN'den bölüm bölüm indirme şansına da sahipsiniz. Ben de öyle yaptım ve PSN'e bağlanıp oyunu indirirken bir yandan da oyunun hikayesini okumaya başladım. Öykümüz önceki oyunlarda olduğu gibi lanetli Hanuda adasında geçiyor. Pek çok kişiye mezar olan bu adanın efsanesi o kadar büyümüştür ki, paranormal olayları araştıran Amerikan televizyon ekibi sonunda adada çekim yapmaya karar verir. Karşılaştıkları diğer vakaların aksine Hanauda'nın laneti hâlâ aktiftir. TV ekibinin talihi, 30 yıllık bir geleneğe dönüşmüş olan bir insanı kurban verme törenine denk gelmeleriyle daha da kararır. Üstelik bu karanlık sadece başlangıçtır… Kaos ve korkunun hüküm sürdüğü saatler henüz yaşanmamıştır.

### HAVA KARARDIĞINDA...

Benim oyunun hikayesini okuyup sindirmekte olduğum sürede hava kararmış, 1GB'lık ilk bölüm bitmiş ve oynanmaya hazır hale gelmişti. Blood Curse gerçek zamanlı bir videoyla başladı ve hemen beni aksiyonun içine attı. Şunu söyleyebilirim ki sınırlı görüş alanı ve çaresizlik hissi aynı ilk iki oyundaki gibi başarıyla verilmiş. Grafikler kesinlikle PlayStation 3'ün sınırlarını zorlayacak güçte değil, ancak sanat yönetmenliği o kadar başarılı ki oyun boyunca çok az yerde görseller gözünüze batacak. Yaklaşık beş dakika sonra oyunun ilk videosu giriyor, fırsat bu fırsat deyip ben de not tutmak üzere kağıt kalemi elime alıyorum. Ama o da nesi! İlk bölüm bitiverdi bile! Yaşadığım kısa ama etkili deneyimin yarattığı korku hissi bir anda yerini bambaşka bir duyguya bıraktı; bütün bölümler 5 dakikacık mı sürecekti?

Oyunu oynadığım sırada ikinci parçayı indirmeye başlamıştım ve ilk bölümün 45-30 dakika süreceğini düşünürek biter bitmez devam edebileceğimi düşünmüştüm ama olmadı. Ben de bu arada kitap okumaya başladım *(Korkmuyormuş gibi yapmaya çalıştım?-Serp.)*. Ancak ne yalan söyleyeyim Siren'ın yarattığı paranoyayı üzerimden atmam pek kolay olmadı. Oyunun havasından mı yoksa evin boş olmasından dolayı mı bilemem ama nedense sürekli birinin sırtıma dokunmak üzere olduğu ve izlendiğim hissiyle mücadele etmek zorundaydım. Bu da aslında Blood Curse'ün işini iyi yaptığını gösteren önemli delillerden biri.

Yaklaşık bir saat sonra ikinci bölüm yüklendi ve oynamaya sonunda devam edebildim. Giriş niyetine yayınlanan ilk bölümün aksine, bu


Oooh, kulunçlara doğru lütfen... Hah, tam orası! Işşş!

1- Böğğğ... İnsan sabah sabah kömür almaya gönderilir mi laaaa?!....

2- "Evet, sayın seyirciler, hijyene dikkat etmeyen bir fırın daha basıldı... Kızgın fırın sahipleri beynimizi yedi..." (Korktuğunu saklamak için espri yapan adam)


1


2



kez oyun öğeleri daha belirgindi ve öykü hakkında daha fazla bilgi sahibi olabildim. Siren'de benzer oyunlarda olduğu gibi 4-5 kişinin öyküsünü bir arada yaşıyoruz. Örneğin biri hastanede mahsur kalmışken, diğeriyle ona ulaşmaya çalışıyor, başka bir karakterle ise köyün sırrını çözmeye çalışıyoruz. Bu bölümde Yaşayan Ölü olarak çevirebileceğimiz Shigito'ların bölgeye hakim olduğunu ve çevrede bulunan az sayıda normal insanın da zombişlerimiz tarafından hızlıca öldürüldüğünü görüyoruz. Shigitolar normal insanlara göre çok daha dayanıklı ve kolay kolay da ölmüyorlar. Bu tiplere bulaşmak yerine etraflarından dolanmak veya mümkünse arkadan bir vuruşta işlerini bitirmek çoğu zaman daha mantıklı bir seçenek. Aslında oyunun bu konuda size seçenek sunduğu pek söylenemez; rotanız ve ne yapmanız gerektiği keskin kırmızı hatlarla belirlenmiş durumda. Kafanıza estiği gibi alternatif rotalar veya hareketler denemenize çoğu zaman izin verilmiyor. Serinin diğer oyunlarında bulunmayan oldukça enteresan bir özellik de Blood Curse'le beraber oyuna eklenmiş. Karakterlerimizden bazıları bir çeşit özel görme yeteneğine kavuşuyorlar ve yeterince odaklandıklarında, çevrede bulunan canlıların gözlerinden dünyayı görebiliyorlar. Bu elbette her zaman hoş bir deneyim olmuyor. Özellikle Shigito'ları bir insanı parçalarken veya arkanızdaki köşeyi dönerken "gördüğünüzde", ister istemez dizlerinizin bağı çözülüyor.

## UYKUYA YATTIĞIMDA...

Akşamdan itibaren toplam dört bölüm oynamıştım ve artık göz kapaklarımın açık kalmak için en büyük nedeni korkuydu. PS3'ü açık bırakarak bütün bölümleri çekmeye karar verdim ve yatağıma uzandım. İşte o andan itibaren gece boyunca kapalı olan hayalgücüm çalışmaya başladı. Oyun boyunca oldukça tırt bir özellik olduğunu düşündüğüm düşmanın gözünden görme olayı Siren'da değil ama rüyamda tam gücüyle aktif durumdaydı. Gördüğüm kabusta biri ben uyurken evime giriyor, mutfaktan bir bıçak alıyor ve Japonca konuşarak üst kata tırmanaya başlıyordu. Uyanıp odamın kapısını kilitledikten sonra tekrar oyuna dönmüş buldum kendimi. Siren'ın laneti beni kendine hapsetmişti bir kere....

Bölümler genelde bir ya da iki karakter üzerine yoğunlaşıyor. Geriye kalan karakterlerin durumunu sonraki bölümlerde öğreniyoruz. Her bir bölüm farklı bir kıvamda ilerliyor. Örneğin bir bölümde üzerinize koşan zombileri, bulduğunuz bir silahla savuşturmaya çalışıyorsunuz, bir başka bölümde ise küçük bir kız çocuğu olarak canavar hemşirelerin gezdiği bir hastanede çaresizce kısılmış durumdasınız. Siren: Blood Curse'ün kontrolleri kesinlikle iyi değil ama bu eksiklik oyuna önemli bir artı olarak dönmeyi başarmış. Üzerinize Shigitolar koşarken tabancayla nişan almanın bu kadar zor olması veya dövüş sisteminin hantallığı yüzünden girdiğiniz hiçbir dövüşün bile kesin olmaması oyunu gerçek potansiyelinden daha ürkünç hale getiriyor. İster istemez her hareketinizi iki kere düşünür, her kurşununuzu sayar hale geliyorsunuz.

Siren'ın bana göre en büyük sorunu bölümler arasındaki zamanlamaların iyi ayarlanamamış olması. Örneğin 40-50 dakika süren korku dolu bir bölümün ardından, gelecek bölümde olacaklar hakkında kısa bir özet geçiliyor. Küçük kızımızın merdivenden düşmesi, esas oğlanın garip bir ruh tarafından kovalanması ve bunun gibi bir sürü ağız sulandıran malzemeyi görüp hevesle yeni bölümü indiriyorsunuz ve başlıyorsunuz oynamaya. Bir bakıyorsunuz, aslında bütün bu gördükleriniz neredeyse 10 dakikaya sığan materyallermiş. 1-2 saatte çektiğiniz dosyanın dakikalar içinde bitivermesi bile aslında bu kadar kaliteli bir oyunda olmaması gereken bir sorun. Neyse ki oyunda boşa geçen ve bütünlüğü bozan hiçbir ekstra yok. On beş dakika oynuyor olsanız bile gerçekten değişik bir deneyim ve gerilim yaşatıyor insana.

Siren'ı bu kadar kaliteli yapan yönüyse yarattığı çaresizlik hissi. Shigitolar beni ararken saklandığım dolaptan hiçbir şey yapamadan sadece izlemem, istenmeyen misafirleri çekebileceği korkusuyla el feneri ışığını açıp açmama konusunda sürekli ikilemde kalmam ne tür bir çaresizlikten bahsettiğimi anlatmaya yeter sanırım.

## KORKUDAN BAYILDIĞIMDA...

İtiraf ediyorum, korku oyunlarının fanatiklerinden olmasam da iyi bir adneralin dalgasına asla hayır diyemem. Siren beni gerdi, rahatsız etti ve bolca da korkuttu. Japon teması ve zaman zaman başarısız diyebileceğim grafikleri elbette bazı oyuncuları itecektir ki bir o kadar oyuncu da bölüm bölüm indirip oynama sistemini sevmeyecek. Gerçek şu ki bunların hepsi gerçek gerilimi hissetmek için ödenmesi gereken ufak bedeller... Oyun kesinlikle kusursuz değil ve geliştirilebilecek pek çok noktası var. Ama yine de rahatlıkla söyleyebilirim ki ilk *Condemned*'den beri beni bu kadar tırstıran başka bir oyun oynamamıştım. Biraz gerilmenin -şişko ve gözlüklü olanlarımız hariç- şimdiye kadar kime ne zararı olmuş ki?



**Ne İyi? Ne Kötü?**

+ İlginç senaryo
+ Başarılı atmosfer
+ Çok korktum :(

- Grafikler bazen yetersiz kalıyor
- Bazı bölümler çok çok kısa
- Çok korktum :(

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★★ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★★ |
| Eğlence | ★★★★★ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Japonlardan çekinirdik, Siren hepten aramızı bozdu. Yine de bir gece ansızın gelebilme ihtimallerine karşı selam gönderiyoruz.

**9.0**




> **Yapım:** Sony Computer Entertaintment Japonya > **Dağıtım:** Sony > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 18+
> **Web Sitesi:** uk.playstation.com/games-media/games/detail/item103388/Siren-Blood-Curse

# TOO HUMAN

## İNSAN OLMAYAN GİREMEZ -ALİ SEZGİN

Kuzey mitolojisine kendimi bildim bileli hayranımdır. Tanrıların bütün panteonlar arasında belki de insana en yakın karakterler olmasının da bunda etkisi var. Odin, Thor, Baldur, elbette ki buz devleri ve troller gibi yaratıklara karşı savaş vermişlerdir ancak en büyük tehlikenin içlerinden biri olan düzenbazlık tanrısı Loki olması aslında Tanrıların bile zamanında günümüzün sorunlarından muzdarip olduklarını gösteriyor. Biraz Gaimanca olacak ama bir nevi "Tanrılar hâlâ aramızda", belki ilahi güçleri yok ama televizyon veya gazetelere biraz göz attığınızda binlerce Loki görmeniz işten bile değil.

Bir kuzey mitolojisi fanı olarak Too Human oynanış ve görselleriyle değil ama konsept olarak beni oldukça heyecanlandırıyordu. Oyunda, insanlarla makineler arasındaki savaşta sibernetik olarak geliştirilmiş "insan tanrılar", savaşta yeni bir boyut açarken bir yandan da büyük bir problemi beraberinde getiriyor. Her iki saftan da parçalar taşıyan bu varlıkların yaşadığı ikilemin sonucu, belki de bütün evrenin kaderini etkileyecektir. Oyunda Odin'in oğullarından Baldur'u kontrol ediyoruz. Tanrılar düşmanlarına karşı avantajlı hale gelmek için mümkün olduğunca sibernetik hale gelirken, robotlar da insan parçaları toplayarak insanlaşmaya çalışıyor. Baldur ise insanlığını korumak için üzerinde mümkün olduğunca az değişiklik yapıyor. Bu da onun insanlar ve tanrılar arasında adının "Too Human" yani "fazla insan" olarak geçmesine neden oluyor.



Çok kafa adamdı merhum.

### BEN SANA TANRI OLAMAZSIN DEMEDİM...

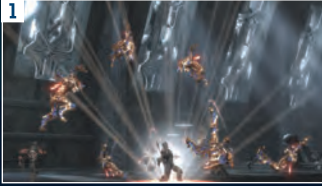
Baldur'un kesin çizgilerle belirlenmiş olsa da geçmişi büyük oranda bizim ellerimizde. İsimleri yeni gelebilir ama RYO'lara aşina olan oyuncuların hemen çıkarabileceği beş sınıf var: Yüksek sağlık ve savunma puanlarıyla Defender, her şeyden biraz bilen Champion, Rambo'nun Too Human şubesi Commando, zayıf zırhı ve güçlü kılıçlarıyla Berserker ve son olarak şifacı sınıfımız Bioengineer seçilebilen başlıca sınıflarımız. Silicon Knight'ın Xbox Live üzerinden paralı olarak 2-3 sınıf daha eklemesi bekleniyor ancak şimdilik kesin bir tarih veremiyorlar. Alışılageldiği üzere her sınıfın kendine ait pasif ve aktif yeteneklerden oluşan ağaçları var ve sınıflar arasındaki farkları genelde bunlar sağlıyor. Defender, Champion ve Berserker arasında büyük farklar olmasa da ilginç teknolojileriyle Bioengineer ve istediği zaman haritayı mayın ve bombaya boğabilen Berserker oyunun yapısını büyük oranda değiştirebiliyor.

Too Human'ın oynanışı *Devil May Cry* ve *Diablo* arası bir şey. Yani Dante misali sağa sola hoplayıp komboları dizdikten sonra düşen parçaları topluyor ve oyunda bu şekilde ilerliyoruz. Nasıl ki makinalar insanları öldürüp organlarını yağmalıyorlarsa biz de onları parçalayarak onların mekanik bölümlerini kullanıyoruz. Oyun boyunca çok sayıda zırh ve silaha kavuşacaksınız ve bunların çoğu oyun tarzınızı bir şekilde etkileyecek. Özellikle her silahın farklı oynanış tarzlarına imkan vermesi bence oyunu özel yapan en önemli faktör olmuş. Kestiğiniz bir boss'un ardından harika bir balta çıkıyor ve hemen onu kuşanıyorsunuz. Fakat o da nesi? Balta alışmış olduğunuz ikili kılıcınıza göre çok daha ağır ve bu silahı onlar kadar etkili kullanamıyorsunuz. Bu durumda silah ne kadar iyi olursa olsun vasat ama etkili silahlarınıza ister istemez geri dönmek zorundasınız.

"*Diablo*'yu anladık da *Devil May Cry* nerede şimdi?" dediğinizi duyar gibi oluyorum.Too Human bir RYO olarak ilerlemesine rağmen bir aksiyon oyunu gibi oynanıyor. Benzer oyunlardan farklı olarak tuşlar yerine sadece analog kollar kullanılıyor. Kolu hızlıca bir yöne çevirdiğinizde hızlı saldırılar, aynı hareketi ağırlaştırdığınızda ise daha ağır darbeler düzenlemek mümkün. İlk başta oldukça garipsesem de zamanla tepkisel olarak farklı komboları yapabildiğimi farkettim. Yani oyunun dövüş sisteminde belirgin bir sorun yok. Asıl sorun

1- O çekici sallayamadıktan sonra neye yarar o duruş Baldur?

2- The Glory of Manslaughter", Godslayer modeline yükseltmedikleri sürece hava civa.


1


2

kamerayı düzeltmesi gereken kolun saldırı yapmakta kullanılıyor olmasında yatıyor. Oyun dinamik bir kamera kullanıyor ve hareketin bu kadar çok olduğu bir sistemde kamera sorunları olması göz göre göre kaçınılmaz hale geliyor. Baldur'un kullanabileceği birden fazla kamera açısı olmasına rağmen gerçekte sadece iki tanesi işlevsel ve onlar da ekranın sürekli hareket etmesi yüzünden olması gerektiği kadar düzgün çalışmıyorlar.

Too Human'ın görselleri ise beni fazlasıyla tatmin etti. Asgard ve Midgard beklediğimin aksine ilahi değil teknolojik kıvamda hazırlanmışlar. Ne yalan söyleyeyim, çok da hoşuma gitti. Örneğin normalde Midgard'a yani dünyamıza hayat vermesi gereken yaşam ağacı, Too Human'da Tanrıların sanal dünyada gezmesini sağlayan bir çeşit portala dönüşmüş. Bunun dışında görseller kesinlikle beklediğim seviyede değil. Ama bunun iyi yanı şu ki akıcılık aksiyonun dibe vurduğu anlarda bile taviz vermiyor ve atmosfer kesinlikle oyunun temasını başarıyla hissetiriyor. Zaten bir süre sonra gözünüz ortlama-vasat arası görsellere alışıyor ve kendinizi tamamen oyuna odaklanıyorsunuz.... demek isterdim ama ne yazık ki bu pek doğru olmayacak çünkü ilk 2-3 saatinizi oyuna alışmak ve sistemi öğrenmekle geçireceğinizi düşünürsek, oynama süreniz yaklaşık 4 saat sürüyor. Ara sahneleri beklemezseniz ve ortalamanın biraz üzerinde oynuyorsanız oyunu rahatlıkla 6-8 saat arasında bitirebiliyorsunuz. Harcayacağınız süre co-op sayesinde biraz artacak olsa da bence sistem olarak vasatın üzerine çıkamayan Too Human'ın bir de çok kısa olması hiç hayra alamet değil.

**LORDUM NEDEN O BASİT YARATIĞIN ZIRHINI SÖKÜYORSUNUZ?**

Oyunu bu kadar tanıtmak yeter, artık yerden yere vurmanın zamanı geldi. Too Human orijinal fikriyle dikkat çekici olmasına rağmen oyun sistemi pratikte ne yazık ki hiç düzgün işlemiyor. Oyuncuya sunulan, beyin gerektirmeyen hack&slash deneyimi, senaryonun da çok yavaş işlemesi yüzünden son derece sıkıcı bir hale geliyor. Yeni zırh ve silahlar bulma duygusu Baldur'u bir noktaya kadar götürse de ideal silah ve zırh stilinizi bulduktan sonra sadece benzer türdeki eşyaların gelişmiş halleri için üzerinizdekileri değiştiriyorsunuz. Bu sistem de bir noktadan sonra hızla anlamını yitirmeye başlıyor. Yaratık çeşitliliği ve tasarımları son derece güzel, asıl sorun boss dövüşleri dışında her düşmanın basitçe aynı tatik ve yetenekler kullanılarak alt edilebilmesinde. Büyük düşmanlarınız için hızlıca vur-kaç tatikleri kullanmak, küçükler içinse bodoslama girişmek çoğu zaman herhangi bir stratej uygulamaktan daha etkili.

Bir diğer sorun ise oyunun sağlık sisteminde: Too Human'da sihirli sağlık iksirleri veya benzeri kavramlar yok, öldürdüğünüz düşmanlarınızın üzerinden çıkan sağlık mana puanları sayesinde hayatta kalıyorsunuz. Sorun şu ki, bu puanlar yaratıkların verdiği hasara göre ne yazık ki çok dengesiz şekilde geliyor. Too Human'da kusursuzca ilerleseniz bile eninde sonunda ölüyorsunuz ve hemen ardından geçme şansınızın olmadığı iki dakikalık sinir bozucu o ölüm animasyonu giriyor. Öyle ki bazı bölümleri bu dengesizlikten dolayı 6-7 kere git gel yaparak geçmek durumunda kalacaksanız.

Too Human'da sinirimi bozan bir başka detay da nedense bütün karakterlerin iş başvurusuna gelmiş gibi konuşuyor olması. İnsanları anlayabiliyorum, sonuçta onları korumak için insanlığını feda etmiş bir varlık var karşılarında ama diğer tanrılara ne oluyor ya? Diyaloglar ve seslendirmeler o kadar bayıcı ki benim gibi temaya bayılan oyuncuları bile oyundan soğutmaya yetecektir. Allahtan (Odin'den mi deseydim) oyun içi ses ve müzikler ara sinematiklere göre daha başarılı. Yoksa yedi saatlik oyun bile çekilmez hale gelebilirdi.

Gönül isterdi ki Too Human için daha iyi şeyler söyleyebileyim, uğruna methiyeler yazayım. Aslında bu kadar aceleye gelmiş bir oyun hissi uyandırmasaydı, sağlık sistemindeki (SSK'ya bağlasınlar Baldur'u) ve kameradaki eksiklikler giderilmiş olsaydı Too Human çok rahat bir şekilde 80'in üzerinde bir not koparabilirdi benden. Ancak bu haliyle oyun "bozuk" ve ne yazık ki oynamak için iyi bir neden veremiyor. Too Human'ın bir üçleme olacağını düşünürsek, yapımcının hatalarından ders alma şansı hâlâ tükenmiş değil. Birkaç küçük iyileştirmeyle Too Human kötü başladığı macerasında epik bir seri olarak anılacak noktaya gelebilir.

Garip zırh tasarımlarından dolayı bir noktadan sonra kimin insan kimin robot olduğunu anlamak zorlaşıyor.

**Ne İyi? Ne Kötü?**

+ Güzel senaryo
+ İlginç konsept
+ Dövmesi zevkli bölüm sonu canavarları
+ Eşya çeşitliliği

-Tekrar eden oynanış sistemi
-Kamera sorunları
-Kötü seslendirmeler
-Oyun sistemindeki hatalar
-Çok kısa
-Senaryo ilerleyişi çok yavaş

**SON KARAR**

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★☆☆☆☆ |
| Eğlence | ★★☆☆☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Bunu "sadece bir başlangıç" olarak kabul edecek kadar yüce gönüllüyseniz, bizi de sever misiniz?

**5.1**




>Yapım: Silicon Knights > Dağıtım: Microsoft Game Studios > Türkiye Dağıtıcısı: Yok> Yaş Sınırı: 12+ > > Web Sitesi: www.xbox.com/en-US/games/splash/t/toohuman



Bu bir Japon RYO'su olduğuna göre, bilin bakalım esas oğlan bunlardan hangisi? Sola... en sola...

1 

2 

3 

**1-** Wii oyunu olur da içinde mini oyun olmaz mı? Buyrun, belirli bir süre içinde en çok slime'ı kılıçtan geçirmeye çalışıyoruz.

**2-** Uzuuun iiiinceeee bir yoldayım...

**3-** Her Dragon Quest oyununda yaşadığım ikilemdir bu. Şöyle bir şeyi nasıl öldürebilirim ben? Hemi de duruncu.

# DRAGON QUEST SWORDS

## SQUARE'İN "RYO DÜNYASINA GİRİŞ" KİTAPÇIĞINA HOŞGELDİNİZ

-MERT HAKKI BİNGÖL

Wii'nin en çok sıkıntı çektiği oyun türlerinin başında RYO'lar geliyor maalesef. Bu kadar RYO eksiği bulunan bir konsolun Japonya'da hala daha çatır çatır satıyor olmasının yarattığı çelişkiyi bir kenara koyalım. Yine de damardan oyuncuların favorisi olan bir türün, yeni neslin açık ara en çok satan konsolunda bu kadar göz ardı edilmiş olması gerçekten düşündürücü.

Neyse, düşünme kısmını Nintendo'ya bırakıp Wii'ye ender çıkan RYO oyunlarından biri olan Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors'a (DQS: TMQATTOM olarak bile kısaltılamıyor, biz DQS diyelim sadece) şöyle inceden bir giriş yapalım.

Dragon Quest'in Japonya için ne kadar önemli bir marka olduğundan geçen sayılarda bahsetmiştim. Malumunuz, bugüne kadar sekiz yüz elli milyon tane "Final" Fantasy, bir o kadar da Dragon Quest'in çıkmış olması, sekiz yüz elli milyon birinci oyunun da çok satmayacağı anlamına gelmez. En azından şimdiye kadar gelmezdi. Wii'ye çıkan bu yeni Dragon Quest oyunu maalesef ne Japonya'da ne de dünyanın geri kalanında pek ilgi görmedi. Bu başarısızlığın sebebi aslında çok açık; DQS gerçek bir Dragon Quest olmadığı gibi, serinin hayran kitlesini oluşturan damardan RYO'culara hitap eden bir oyun da değil. Daha çok, karmaşık RYO oyun stillerinin ayıklandığı, aksiyona biraz daha ağırlık verilmiş, tamamıyla doğrusal bir "layt" RYO'yla karşı karşıyayız aslında.

Oyun, grafikler ve müzikler açısından tam bir Dragon Quest. Karakter tasarımları, mekânlar, her şey ilk bakışta bize Dragon Quest evreninde olduğumuzu bas bas bağırıyor. Ancak ne zaman ki elimize kumandayı alıp oynamaya başlıyoruz, o noktada tuhaflıklar da başlıyor. Bir kere klasik RYO oynanışını unutun. Bu oyunda karakterimizi FPS bakış açısından görüyoruz. Evet evet, ciddi söylüyorum, aynı bir FPS oynar gibi, birinci kişi bakış açısından izliyoruz tüm oyunu; üstelik sadece savaşlar da değil, tüm oyun bu şekilde ilerliyor. FPS bakış açısı dedim ama, bir FPS oyunundaki gibi rahat hareket kabiliyetine de sahip olduğumuz söylenemez. Oyunu sadece Wiimote ile ve tek elle oynadığımızdan sağa sola dönme hareketlerini kumanda üzerindeki yön tuşları ile yapıyoruz. Arkadaki B tuşu ile ya da ileri yön tuşu ile de ileri hareket ediyoruz.

Oyunda serbest hareket etmek söz konusu değil. Normal bir RYO'da, genellikle büyük bir haritada, dilediğimizce özgür koştururuz, değil mi? Bu oyunda böyle bir serbestliği unutun. Oyun toplam sekiz bölümden oluşuyor ve oyunun ultra doğrusal ilerleyişi nedeniyle bir bölümden diğer bölüme sadece haritada o bölümü ilerleyerek geçiyoruz. Ayrıca bölüm içinde de yol boyunca sadece ileri tuşuna basmamız yeterli, zira sağa sola dönmek diye bir şey söz konusu değil. Yolda da yaratıklar karşımıza her ne kadar aniden çıkıyor olsa da, bu karşılaşmalar rastgele değil. Aynı bölümü tekrar tekrar oynayarak experience kazanmak mümkün ama yaratıklar ve çıkacakları yerler tamamen aynı olduğundan bir süre sonra bayabiliyor.

Oyundaki savaş sahneleri, oyunun en ilginç kısmı aslında. Yine birinci kişi gözünden gördüğümüz bu sahnelerde karşımızda yaratıklar duruyor, biz de ekranda kılıcımızı (kumandamızı) sallayarak bu arkadaşları sıra dayağından geçiriyoruz. Sıra beklemek diye bir şeyin olmaması iyi olmuş, böylece savaşlar daha bir hareketli hale gelmiş. B tuşu ile kalkanımızı kullanarak ataklara karşı kendimizi koruyoruz. Ayrıca özel kombo hareketlerini de yine örneğin kumandayı bir kılıç gibi havaya kaldırıp çevirerek filan yapıyoruz.

Bu yeni Dragon Quest oyununu, Nintendo'nun "amatör oyuncuları sektöre ısındırma" şeytani planının bir parçası olarak düşündüğümüzde her şey çok mantıklı gibi görünse de, eğer damardan RYO arayan eski toprak bir oyuncu iseniz sizi hiç ama hiç tatmin etmeyecektir. Eğer etrafınızda RYO dünyasına sokmak istediğiniz birileri varsa ya da siz iflah olmaz bir Dragon Quest hayranıysanız bu oyunu kaçırmayın. Gerçek RYO arayan diğer arkadaşlar, sizi başka konsolların dünyasına alayım, Wii'den size bir süre daha hayır yok.



Güzelcim, zaten ıssızın ortasındayız, yerinde olsam bir an önce topuklamaya bakardım.

### Ne iyi? Ne Kötü?

+ Özgün, aksiyona dayalı savaş sistemi
+ Klasik Dragon Quest tasarımları

- Aşırı derecede doğrusal, serbestlik sıfır
- Senaryo ve karakterler zayıf
- Oyun süresi kısa, tekrar oynamak için neden yok.

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★☆☆ |
| Eğlence | ★★★☆☆ |

**Ne kadar Oynanır?** 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

En yüksek doz, yemeklerden sonra bir kaşık. Fazlası zarar.

**6.6**




> **Tür:** RYO > **Yapım:** Square Enix > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 12 > **Web Sitesi:** www.dragonquestswords.eu .com

# KAMEHAMEEEEE..... DALGASIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII! -ALİ SEZGIN

Ülkemizin ilk özel televizyonlarından birinin vermiş olduğu Dragonball'un her çocukta bıraktığı derin izler şahsımda da fazlasıyla mevcuttur. Epik dövüşlerini, ilginç senaryosunu ve tapılası karakter tasarımlarını bir kenara bıraksak bile, o zamanlar 6-7 yaşlarında bir çocuk olarak çevremdeki herkes ve medya tarafından tabu olarak görülen cinselliğin bir bu kadar rahat kullanıldığı bir çizgi film görmek beni hep şaşırtmıştır. Aslında şaşırtmaktan çok kafamı karıştırdığını söyleyebilirim. Hatta itiraf ediyorum efendim, bu kadar garip bir nesil olmamızın tek sebebi Dragonball'dur. Bulma'nın Goku'yla diyalogları, o sapık "kaplumbağa efendisi", kadınları görünce sönüp kalan Yamcha... Biz aslında bayağı ucuz kurtulmuşuz. Çok daha acayip bir nesil de çıkabilirdi Dragonball yüzünden.

Özellikle son dönemde sayıları hızla artan anime dövüş oyunlarının sonuncusu Dragonball Z Burst Limit, küçüklüğümün abartılı, kafa karıştıran karakterlerini bir kez daha karşıma çıkarttı. Goku, Krilin, Yamcha gibi tanıdık karakterlerin yanında animenin yayından kaldırılmış olması sebebiyle kaçırmış olabileceğiniz Z ve GT serisine ait karakterler de oyunda boy gösteriyor. Cel-Shade kullanan diğer oyunların aksine Burst Limit oyuncuya bir animenin içinde olduğu hissini başarıyla veriyor. Özellikle ismini veremeyeceğim benzer ( Öhöm... Naruto) anime oyunlarının aksine animasyonlardaki kopukluk ve tekrar hissi kesinlikle yaşanmıyor. Hatta şöyle söyleyebilirim ki darbe hissini en sağlam hissettiren oyunlardan biri olmuş Burst Limit. Oyunu benzerlerinden ayıran bir diğer önemli etken de Z ve GT'nin önemli anlarını canladıran bildiğimiz kapsamlı hikaye modu. Ve dövüşü ille de baştan sonra Goku veya Vegeta olarak oynamak zorunda da değilsiniz. Örneğin Freiza'nın Piccolo'yu yendiği bir bölümde oyun kötülerin tarafına geçip Piccolo'nun ağzını burnunu dağıtmamızı istiyor.

## GÜÇ LİMİTİ 7000... 8000...

Şimdiden söylüyorum, dövüş oyunlarına en aşina oyuncular bile Burst Limit'i ilk başta yadırgayacaktır çünkü alışılmadık bir sistemi var. Temel olarak anlatmaya çalışayım; her hareketin belirli bir karşı darbesi var, bu bir adım yana çekilmek de olabilir, hızlıca yapılmış bir *Kamehameha* darbesi de. Önemli olan karakterlerin saldırı stillerini öğrenmek. Örneğin Piccollo ve Freiza gibi uzaylı temalı karakterler daha hızlı saldırıları tercih ederken, Goku Gohan gibi Super Saiyan'lar ise orta hızda kullanılan saldırı serisini tercih ediyor. Oyunun getirdiği bir diğer yeni öğe de Drama Kartları. Hayır, karakterlerimiz dövüşün ortasında ağlamaya veya rol yapmaya başlamıyor. Kartların gerektirdiği şartlar oluşursa, ilgili kartlar karakterlerimize yeni özellikler kazanabiliyor. Örneğin Deflect kartı yerleştirdiğiniz Gohan normalde onu ikiye ayırması gereken bir darbeyi elinin tersiyle savuşturabiliyor. Veya Freiza dövüşün ortasında süper saldırılar yapmasını sağlayan gerçek formuna geçebiliyor. Burst Limit'in bir diğer enteresan yanı da dövüş alanları. Dövüşler oyundaki orijinal mekanların yanı sıra çizgi filmde olduğu gibi havada da devam edebiliyor. Uçarak kavga etmek karada kapışmaktan nispetten daha zor olsa da sisteme alıştıktan sonra çok zorluk çekeceğinizi sanmıyorum.

1- Böyle darbelerde genelde gezegeni yoketme tehdidi yapılır.

2- "Aman Tanrım! Goku'nun animasyonları Vegeta ile aynı!"

## AHA DOKUZ BİNİ GEÇTİ!

Burst Limit sadece Dragonball hayranlarını değil, dövüş oyunu fanatiklerini de sarabilecek kadar çekici bir oyun olmasına rağmen çok büyük bir eksiği var; hareket çeşitliliği çok az. Şöyle ki, karakterleri çocuk, genç ve yetişkin olarak ayırdığımızda hepsinin hemen hemen aynı darbe setine sahip olduğunu görüyoruz. Farklı denebilecek tek şey kombinasyonlar ve özel hareketler. Aynı yumruğu, aynı şekilde attıktan sonra karakterin farklı isimleri olmasının ne anlamı var ki? En azından animasyonlar biraz farklı olsaydı da oyuncular sonu gelmez bir döngüye girmekten kurtulsaydı...

Sözün özü Dragonball Z Burst Limit uzmanlaşması zor ama oynaması oldukça zevkli bir oyun olmuş. Dragonball evreni ilginizi çekiyorsa veya *Tekken*'i beklerken sizi oyalayacak hızlı, heyecanlı, abartılı bir oyun arıyorsanız Burst Limit aradığınız şey olabilir.

### Ne iyi? Ne Kötü?

+Birinci sınıf animasyonlar
+Harika grafikler
+Senaryo modu
+Dragonball'un abartılı yapısını yakalayan oynanış

- Karakterler arasında büyük farklar yok
- Oyuna alışmak çok uzun sürüyor

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★★ |
| Ses ve Müzik | ★★★☆☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★☆ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Naruto'nun vasat anime oyunlarından sıkıldıysanız, Dragonball Burst Limit Z yüksek oynanabilirliğiyle ilginizi çekebilir.

7.9

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Yapım:** DIMPS > **Dağıtım:** NAMCO BANDAI > **Türkiye Dağıtıcısı**: - > **Yaş Sınırı:** 12+ > **Web Sitesi:** www.atari.com/dragonballz





**1-** İşte penamız, işte gitarımız. Zorlayın hayal gücünüzü biraz canım, oyun oynuyoruz şurada.

**2-** Ne GBA slotuymuş arkadaş. Kamera, titreşim aparatı, ek hafıza kartı, gitar, her bir şeyi taktık üzerine.

# GUITAR HERO ON TOUR

## SIRADAKİ ŞARKI TÜM SEVENLER İÇİN GELİYOR - MERT HAKKI BİNGÖL

Her şey birkaç gün önce elime Nintendo DS Guitar Hero On Tour özel paketinin geçmesiyle başladı aslında. Koca kutu, bayağı bir süre öylece tozlandı masamın üzerinde. En sonunda bir Pazar günümü evde geçirirken, "Eh açayım bari şunu artık" deyip duvağını kaldırdım paketin. Ehems, elimden geldiğince heyecanımı belli etmemeye çalışarak, bu özel Guitar Hero paketinin içinden şimdiye kadar gördüğüm en şık NintendoDS'in çıktığını belirtmek zorundayım. Üzerinde çok şık bir Guitar Hero logosu bulunan metalik gri kapaklı, siyah bir DS bu ve gerçekten çok ama çok "havalı" (beybi). DS'ten nihayet gözlerimi aldığımda, onları gördüm: İrili ufaklı, bol bol çıkartma. Okul çantanıza filan yapıştırmak için ideal olan bu çıkartmalar, ofis ekipmanları üzerinde de gayet şık duruyor. Çaktırmadan sebilin üzerine yapıştırdığım kurukafa çıkartmasının işyerimde değişik muhabbetlerin dönmesine sebep olduğunu belirteyim... hihihi...

Bakalım daha neler varmış. Hımm... Guitar Hero On Tour logosu ve kenarına iliştirilmiş yeşil, kırmızı, sarı, mavi butonlar olan bir... bir... zımbırtı! Gitar diye bunu kullanacağız anlaşılan. Pekiii, devam edelim. Zımbırtıyı evirip çevirirken içinden pit diye bir başka mini zımbırtı düştü. Bu mini zımbırtıyı elime aldığımda da gördüm ki elimde pena şeklinde bir stylus (kalem) duruyor. Bu penayı DS'in dokunmatik ekranına sürtmek yoluyla gitarımızı çalıyoruz, bu geyiğe birazdan gireceğim için şimdilik geçiyorum, ancak güzel düşünülmüş bir hamle olduğunu kabul etmek gerek.

Butonların olduğu, büyük gibi görünen ama aslında inanılmaz derecede hafif zımbırtıyı DS'in GBA slotuna takıyoruz. Nasıl takılacağını anlatmıyorum çünkü aleti yanlış takmak gibi bir şansınız gerçekten yok. Zımbırtının arkasındaki cırtcırtlı (kaç sene olmuş cırtcırt dememişim, bir garip geldi) bandı elimize geçirerek, kitap gibi dik tuttuğumuz DS'i arkadan komple bir kavrayıveriyoruz. Böylece GBA slotundan taşan parmak uçlarımız butonların üzerine denk geliyor ve hayal gücümüzü "biraz" zorlayarak gitar tuttuğumuzu varsayıyoruz. Diğer elimize de penayı alıp DS'i açıyoruz.

Ana menü gelmeden önce çıkan "Bu oyunu kulaklıkla oynamayacaksan kapa git" tarzındaki uyarıyı dikkate almanızı öneririm çünkü DS'in bu tip bir oyun için zaten yetersiz kalan ses kalitesi, kulaklık olmayınca iyice çekilmez oluyor.

Bu aslında klasik bir Guitar Hero oyunu. Dokunmatik olmayan ekrandan renkler akıyor, biz de butonlara denk gelen elimizle doğru zamanda doğru renk butonuna basıp, diğer elimizdeki penayla da dokunmatik ekrandaki gitara sürtüyoruz. (Gitara sürtmek?) Easy'de her şey iyi, her şey güzel; medium'da ilk on onbeş şarkı yağ gibi gidiyor emmeee burada bile şarkılar azıcık zorlaşmaya başlayınca zımbırtının ergonomiden sınıfta kalmaya başladığını görüyoruz. Hard ve Expert ise neredeyse insanüstü şeyler. Çünkü özellikle serçe parmağımıza denk gelen mavi butona diğer tuşlarla beraber basmak bütünüyle imkânsız. Bununla beraber zımbırtı GBA yuvasına sıkı oturmadığından ve klips gibi bir şeyle tutturulmadığından, gaza geldiğiniz bir anda zımbırtının slottan dışarı taştığını ve rahatlıkla çıkabileceğini görüyorsunuz.

Bir Guitar Hero oyununda beş bölüm ve her bölümde de beş şarkı varsa tüm oyunda toplam kaç şarkı vardır? "Yiiirmii beeeeşşş" diyen arkadaşı tebrik ediyorum ancak kabul etmek lâzım ki bu sayı, "gerçek" Guitar Hero oyunlarıyla karşılaştırıldığında biraz sönük kalıyor. Neyse ki şarkıların özenle seçilmiş olması, nicelik noksanını kısmen de olsa affetmemizi sağlıyor. Hele ki Twisted Sister'ın "We're not gonna take it" şarkısı bu listedeyken, toplamda sayı beş olmuş yirmi beş olmuş hiç önemli değil benim için (bu şarkının buram buram seksenler kokan klibini izleyin mutlaka).

DS'in özgün yetenekleri de, örneğin Battle Mode'da kopan gitar telini yerine takmak ya da star power'a girmek için mikrofona bağırmak gibi ilgincimsi atraksiyonlarla desteklenmeye çalışılmış.

Beklediğimden çok daha iyi çıkan bu mini Guitar Hero oyununu hiç çekinmeden tüm DS sahiplerine tavsiye ediyorum.





Daha önce Guitar Hero oynamış olanlar için şu ekran o kadar tanıdık ki; her şey çok başarılı bir şekilde DS'e aktarılmış.

### Ne İyi? Ne Kötü?

+ Harika seçilmiş şarkılar
+ Zımbırtısı sayesinde başlı başına farklı bir deneyim
+ Kaliteli grafikler

- Ergonomi problemleri avuç ağrısı diye yeni bir hastalık sebebi.
- DS'in ses yetenekleri yetersiz.

### SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★★★★☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★★★ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★★★☆ |
| Eğlence | ★★★★★ |

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Önyargılarınızı bir kenara bırakın. Bir Guitar Hero oyunu bundan daha iyi aktarılamazdı DS'e.

**8.6**




> **Tür:** Müzik > **Yapım:** Vicarious Visions > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 3 > **Web Sitesi:** www.guitarhero.com/ghot



# HELLBOY: SCIENCE OF EVIL

## KIYAMETİN SOL ELİNİN OYUNUNUN ATARİSİ -ALİ SEZGİN

Birçok oyun dergisinden farklı olarak Oyungezer'de oyunlar atanırken çok farklı bir yöntem uygulanıyor sevgili okurlar. Dergi tarafından bana gönderilen oyunların kendileri nedense kutularından her zaman farklı oluyor. *Battlefield Bad Company*'den çıkan *Haze*, *GTA 4*'ün Xbox 360 sürümünü beklerken kutudan çıkan *Narnia*'nın PC sürümü dergide ilk yazmaya başladığım sıralarda beni işkillendirdiyse de böyle "kazalara" zamanla alışmaya başladım. Hellboy: The Science of Evil'la da böyle tanıştım sevgili okurlar. Önceleri *Too Human* ile promosyon olarak verildiğini düşünmeme rağmen oyunun kalitesi, bunun dergide yaşanan karışıklıklardan bir diğeri olduğuna inandırmayı başardı beni. Hatta yakalamışken yönetime de sesleneyim, artık oyunları doğru kutulara koyun lütfen! Bu kaçıncı karışıklık kardeşim *(O değil de Aliciğim, Sports Illustrated Swimsuit DVD'mizi bulamıyoruz, yanlışlıkla sana mı gönderdik? İncelemene gerek yok. Bi de şey, onu geri gönderir misin?-Serp.)*...

Bilmeyenler için hemen özetlemek istiyorum, Hellboy denilen şahıs paranormal olaylarla uğraşan bir büronun gizli silahı. Nasıl biz ofiste fiş getirmeyen yemek kuryelerinin üzerine "Halk" kahramanı Kaan'ı salıyorsak, onlar da Hellboy'u gönderiyorlar. Lağımlarda 20 metrelik bir timsah mı var? Naziler ölülerden oluşan bir ordu mu yaratmışlar? 0 900 Hellboy Hattı hizmetinizde. Peki nedir bu Hellboy'un olayı? Kendisi bir tür şeytan olmasına rağmen, henüz bebekken bulunup insanlar tarafından yetiştirilmiştir. Normal bir insandan kat kat daha dayanıklı olmasının yanı sıra, doğası gereği çok yüksek ısılara karşı dirençli. Kahramanızın en karakteristik özelliği ise elbette ki "Kıyametin Sol Koluna" sahip olması. Aşırı gelişmiş bu kolu sayesinde Hellboy çevresindeki paranormal varlıkları sezebiliyor ve gerektiğinde yumruğuyla bir tankı bile yarabiliyor.

### CEHENNEMOĞLAN BİLİM ÖDEVİNİ YAPIYOR

Bu kadar ek bilgi yeter. Zaten çizgiroman ve filmlerde gördüğümüz Hellboy ile Science of Evil'daki Hellboy'un tek ortak yanı ikisinin de kırmızı olması. Bu arada hemen ekleyeyim, oyunun siz bu yazıyı okuduğunuz sırada gösterime girmiş olacak olan Golden Army ile uzaktan yakından alakası yok. Orijinal çizgi romanındaki olaylardan parçalar alınmasına rağmen öykü gelişimi o kadar kopuk ki oyun boyunca "ne, neden, nasıl" sorularını bolca soracaksınız. Hellboy: The Science of Evil'ın oynanışı oldukça basit. Yapımcılar türü, ırkı ve rengi ne olursa olsun bütün yaratıkları eşit gördüklerinden olsa gerek boss'lar ve birkaç istisna dışında hemen hemen bütün düşmanlarınız aynı şekilde davranıyor ve alt ediliyorlar. Kıyametin koluyla yapılan kombolarla pasifize ettiğiniz düşmanlarınızı yakalayıp ikiye bölüyorsunuz. Çevredeki nesneleri fırlatabilme veya normal kombolarla saldırma şansınız da olmasına rağmen o kadar etkisizler ki oyun boyunca bu darbeleri sadece düşmanlarınızı uzak tutmak için kullanacaksınız.

Kolpa senaryolara ve hatta sürekli tekrar eden oynanış elementlerine katlanabilirim ama yüzlerce lira bayıldığım bir alette rezil grafiklerin üstüne bir de takılmalar yaşamaya katlanamıyorum. Çözünürlük farkını saymazsak ilk *God of War*'da bile daha iyi görseller ve detay seviyesi olması bile bence tezimi kanıtlar nitelikte bir bulgu. Sanırım yazarlık yaptığım sürece defalarca yazmışımdır bunu ama yine de tekrarlamak istiyorum. Yeni nesil sadece güzel grafiklerden çok daha fazlası olmalı. Elinizde hareket algılama, süper bilgisayarları kıskandıracak bir işlemci ve onca grafik gücü varken bana hala Science of Evil'la geliyorsanız lütfen en azından oyunu *Too Human* kutusuna koymayın.

Hellboy için iyi bir şeyler demek istiyorum ama aklıma ne yazık ki gelmiyor. Hellboy konseptinden uzaklaşan senaryosu, sıkıcı aksiyon modu ve oyunun aşırı kolay olması, ne sıradan ne de zorlu oyuncuların ilgisini çekemeyecek bir oyun yapıyor onu. Hellboy aslında benim "misafir oyunu" diyebileceğim bir kategoriye giriyor. Oynaması kolay ve kısa süreliğine de olsa oynayan kişiyi oyalabiliyor. Misafiriniz mi geldi? Verin eline Hellboy'u, o oyunda anlam aramaya çalışırken siz de çaktırmadan uzaklaşın.

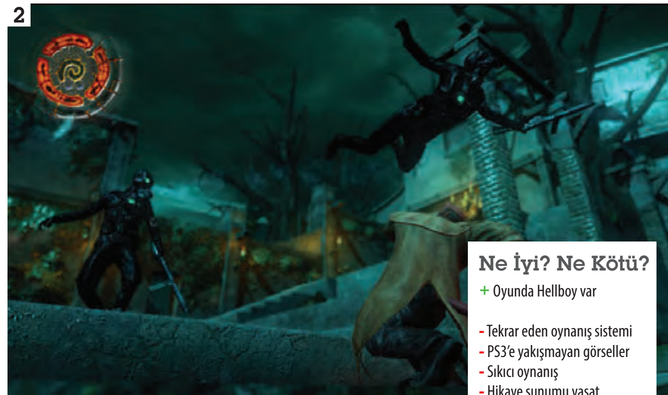
**1-** "Çöllere düştüm Konami bu kötü oyun yüzünden."

**2-** Tiplerine kanmayın, bütün düşmanlar gibi sersemletip ikiye bölüyorsunuz.

1



2



**Ne İyi? Ne Kötü?**

+ Oyunda Hellboy var

- Tekrar eden oynanış sistemi
- PS3'e yakışmayan görseller
- Sıkıcı oynanış
- Hikaye sunumu vasat

**> Yapım:** Krome Studios **> Dağıtım:** Konami **> Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (179 YTL) **> Yaş Sınırı:** 16+ **> Platform:** PlayStation 3 **> Web Sitesi:** www.konami-data.com/hellboy

## SON KARAR

| | |
|---|---|
| Grafik | ★☆☆☆☆ |
| Ses ve Müzik | ★★★☆☆ |
| Hikaye/Atmosfer | ★★☆☆☆ |
| Eğlence | ★★☆☆☆ |

**Ne kadar Oynanır?** 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Ben Hellboy olsam yapımcıları bulup bir güzel pataklardım. Ama Hellboy değilim, Ali'yim ben... Sezgin.

**3.9**



USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

## OYNAYIN, İZLEYİN, HAYIR İZLEMEYİN!

Sevgili Günlük,
Seninle geçen ayın özetini paylaşmak istiyorum.

› PSP'de en fazla vakti harcadığım oyun olan Puzzle Quest'i nihayet bitirdim. Daha da uzun zaman oynayacağım gibi. Druid olarak bitirdiğim PQ'la ilgili bir de püf noktası vereyim: Level 30 sonrası binek olarak ateş tüküren örümceği seçip kırmızı manaya abanırsan tek seferde 50–60 hasar vurman işten bile değil. Griffon aldığındaysa oyundaki sarı taşların katları kadar hasar vurabilirsin. PSP'n varsa PQ'yu sakın atlama.

› Tüm Dawn of War'ları içeren paket nihayet Türkiye'ye geldi, berhudarım. Şu muhteşem seriyi halen oynamadıysan güzel bir fırsat.

› Dexter sezon 1-2 ve "How I Met Your Mother" sezon 1-2-3'ü ardı ardına bitirdim. Hala gözlerim ağrıyor ama mutluyum.

› Frank Capello'nun "He Was A Quite Man"'ini (2007) izledim. Bul buluştur, izle. Bunun dışında tüm uyarılara rağmen AvP 2: Requiem'i izledim. Neredeyse Starship Troopers 2 kadar kötüydü. Pişmanım.

**Not:** Geçen ay Unirock yazımdaki fotoğrafımla ilgili birkaç soru aldım. Cevap vereyim: Hayır, boynumdaki kolye haç değil kanat şeklinde kabzası olan bir kılıçtır, tamamen fantastik kurgudur.




## AGE OF CONAN'DA TACİZ SKANDALI

Age of Conan'da oyuncuya cinsel tacizde bulunan GM oyundan uzaklaştırıldı. Oyun dünyasında duymaya alışık olmadığımız magazinsel olay bir Fastolf adlı bir oyuncunun sapık bir GM'i ağına düşürmesiyle gün yüzüne çıktı (aman Allah'ım neler yazıyorum ben). Her şey oyunda sorun yaşayan bir kullanıcının GM'e attığı mesajla başladı. Resimlerle desteklenen dedikoduya göre mesajına uzun süre cevap alamayan oyuncu, yanına gelen GM'le eğlenmek için oyun karakterinin hareketleri aracılığıyla erotik mesajlar verdi. Oyuncunun bayan olduğunu düşünen GM, karakterini soyarak fantezilerinden birini anlatmaya başladı. Bu anı screenshot'lara döken Fastolf, GM'den şantajla 100 altın alıp susmasına rağmen olay arkadaşları nedeniyle su üstüne çıktı. Böylece hayatımda duyduğum en korkunç online haberine de imza atmış oldum. Böyle kirli bir oyun dünyasına bir karakter getirmek istemiyorum, ühü ühü ühü.






## SONY FAN FAIRE

**Bir Sony Fan Faire aktivitesine daha gidememiş olmanın gururunu yaşıyorum. Allah'tan adamlar teknoloji yapmış da Star Wars Galaxies'in canlı olarak bağlandığı etkinliğe, oyunumuzu oynamaya devam ederken canlı canlı kulak misafiri olduk. Dar alanda olduğumuzdan hemen bizi heyecanlandırılan duyurulara bir göz atalım: 5'inci yaş gününü kutlayan SWG, daha da büyümeye devam ediyor. Bir süredir beklenen Battle of Echo Base, kısaca Hoth, Chapter11'le oyuna ekleniyor. SWG için bir diğer gelişme de Champions of the Force isimli kart oyunun ekleniyor olması. Legends of Norrath kart oyunu motoruyla inşa edilen oyun, animasyonları göz alıcı tasarımlar ve oyun içinde kullanabileceğiniz ödüller sunuyor. SWG oyuncularının ücretsiz olarak başlayabileceği oyunun kapalı betası devam ediyor.**

**Sony ayrıca uzun zamandır beta sürecinde olan "Station Launcher"ın yakında tamamen aktif hale geleceğini de duyurdu. Tüm Sony Station oyunlarına bağlanmak için kullanabileceğimiz arabirim, ayrıca tüm Station kullanıcılarına (ücretsiz üyelikle) oyun içinde olsun oyun harici olsun sesli iletişim imkanı tanıyacak. Becerileri Skype'a erişecek sistem sürekli geliştirilecek.**

**Las Vegas'ta yapılan etkinlikte en çok ses getiren olaysa Everquest ve Everquest 2 için açıklanan genişleme paketleri oldu. Everquest: Seeds of Destruction ve Everquest 2: The Shadow Odyssey genişleme paketleri 21 Ekim 2008 de piyasada olacak. *-KAAN***



## TORUNLARIMIZLA STARCRAFT ONLINE OYNAMAK

Blizzard'ın kurucularından Frank Pearce, videogamer.com'a verdiği röportajda muhtemel bir StarCraft MMO'su üzerinde çalışmanın oldukça zor ve ürkütücü olduğunu belirtti. WoW'un arka planında bile oyunun şekillenmesi için dokuz yılını harcayan bir ekip olduğunu belirten Pearce, böyle bir MMO yapılsa bile hikâyesi ve teknolojisi için kaç yıl gerekeceğini bilemediği söyledi.

## KISA...KISA...KISA...

› Warhammer Online'ın açık betasının 7 Eylül'de başlayacağı ve oyunun 18 Eylül'de çıkacağı kesinleşti. Oyunun bir aylık ücreti yaklaşık 13 euro olacak.

› İstenileni veremeyen Hellgate: London ve ölü doğan bedava MMO Mythos'a Koreli yapımcı T3 kucak açtı. Firma bu nedenle San Francisco'da bir ofis açtı. Belki Hellgate'in online desteğine değil ama Mythos'un hayata geçirilememesine üzülmüştüm.

› Biz Lich King ve Warhammer konuşaduralım, LoTR Online: Mines of Moria son videosuyla bizi Balin Mezarı'na götürdü. Moria Orkları ve Balrog'la olan savaş, Lothlorien ve Galadriel görmeyi merakla beklediklerimiz arasında.



# CONAN'A BİR ŞEYLER OLUYOR

## HIZLI KOŞUP ÇABUK YORULANLARA YENİ BİR CONAN DÖNEMİ... -GÖKER NURBEYLER

"Gank denizinde balık olmak". Age of Conan'ın FFA PvP seçeneği için çok da abartılı olmayan bir tanım şekli. Hatırlarsınız, AoC duyurulduğu zaman PvP'de başkalarının canını çok yakan oyuncuların kafasına ödül konulacak bir sistemden bahsedilmişti. Zamanında tamamlanamayan sistem, tutarlı bir açıklama olmaksızın oyundan çıkarılmıştı. FunCom'un açıkladığı ve ilk kez bu sayfalarda okuyacağınız yeniliklerden ilki tahminlerimizi doğru çıkardı...

Yenilenerek geri dönecek sistemde düşük seviye oyuncuları öldürenlerin isimleri mavi, turuncu ve kırmızı (Player Killer) ile renklendirilecek. Kırmızılar görüldüğü yerde öldürülebilecek ve öldüklerinde bir miktar altın ve bir eşya kaybedecekler. Yani hedef tahtası olmak istemeyenler adaletsiz PvP'den uzak duracak. Düellolar ve adil PvP ise yerinde kalacak ve kazanılan PvP puanlarıyla 10 kademeli bir listede yükselerek ödül eşyalar toplanacak.

### HİBORYA'NIN 7 HARİKASI

Açık alan savaşları dışında mümkün olduğunca büyük savaşlar için kale kuşatmalarına ek olarak Tarantia, Khemi ve Conarch Village yakınlarına devasa kaleler eklenecek. Loncalar buraya dünya harikaları dikebilecek. Dünya harikaları görkemlerinin yanı sıra savaşanlara çeşitli buff'lar sağlayacak. Sunucu başına üç devasa-kale kurulabilecek olması ve müttefik loncaların çarpışması kulağa güzel geliyor. Birçok loncanın bulunduğu bir sunucuda birçok müttefiklik ve ihanet olacaktır. Müttefikler ortak seçilecek bir amblem ve savaş formasyonu kullanacak. Fikirler güzel. Fakaaat sistemi AoC'yi ıkına sıkıla çalıştıran oyuncuları ve kalabalık savaşların halen tam anlamıyla oturmadığı gerçeğini göz önüne almamız gerekiyor.

Yoldaki diğer yenilikler arasında Power Points olarak adlandırılan bir ödüllendirme bulunuyor. Büyük bir kaleyi elinde tutma ve mini PvP oyunları Power Point kazandıracak ve bunlarla Powerfeat (daha güçlü yetenekler), Powerbuff (hayır Powerpuff Girls değil) ve Powerpearl (eşya soketlerine yerleştirilen taşlar) alınabilecek. Bunun dışında muhtelif eşya ve yeni binek hayvanları alınabilecek. Bu puanların oyuncu hesabı için hesaplanarak farklı karakterlere taşınabilmesi de planlanıyor. Henüz kesinleşmemekle birlikte yeni karakterlere aktarılarak hızlı seviye atlatması da seçenekler arasında olacak gibi. Bunların yanı sıra end-game için yeni instance'ların ve atraksiyonların ekleneceği belirtiliyor. İşte bu bölüm gerçekten hayati önem taşıyor.

### NEDİR İLİŞKİMİZDEKİ MONOTONLUK?

Yeniliklerden bahsetmeyi bitirirken paylaşmak istediğim bir nokta var. AoC çıktıktan sonra hızla yüksek oyuncu sayılarına ulaşıp birkaç ay içinde aynı hızla oyuncu kaybetmeye başladı. Bunun birden fazla nedeni var. Öncelikle oyunun yayıncı yüzünden aceleye geldiği ve beta testin yeterince verimli geçmediği bir gerçek. Diğer yandan online oyun hayatına WoW'un en sorunlu dönemlerini görmeden başlamış önemli bir kitlenin "yeni bir online oyunun sancılı doğuş dönemindeki" bug'lara tolerans göstermek istememesi ve yine WoW'la "no life"a alışmış kitlenin 1–80 arasını hızla tüketip end-game'de tatmin olmaması önemli nedenler. Buna karşılık oyuna daha geç başlayan ve sindirerek oynayan oyuncuların oyundan tam anlamıyla keyif aldıklarını söyleyebilirim. Öyle veya böyle Funcom'un bundan sonra atacağı adımlar gerçekten hayati önem taşıyor.



### DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Kimisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Ama Yiğitcan bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladı ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldı. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

| ADI | TÜRÜ | ÜCRET | SAFHA | ÇIKIŞ TARİHİ | POTANSİYELİ |
|---|---|---|---|---|---|
| Aion | Fantastik | Ücretli | Geliştiriliyor | 2008 | 4/5 |
| Atlantica Online | Fantastik | Belli Değil | Kapalı Betada | Belli Değil | 1/5 |
| Champions Online | Süper Kahraman | Ücretli | Geliştiriliyor | 2009 | 5/5 |
| DC Universe Online | Süper Kahraman | Ücretli | Geliştiriliyor | Belli Değil | 5/5 |
| Dream of Mirror Online | Fantastik | Ücretsiz | Açık Betada | Belli Değil | 3/5 |
| Earthrise | Bilimkurgu | Ücretli | Geliştiriliyor | 2009 | 3/5 |
| Empire of Sports | Spor | Ücretli | Kapalı Betada | 2008 | 3/5 |
| Fallen Earth | Bilimkurgu | Ücretli | Alfada | Belli Değil | 3/5 |
| Frontier 1859 | Tarihi | Ücretli | Geliştiriliyor | Belli Değil | 4/5 |
| Football SuperStars | Spor | Ücretsiz | Kapalı Betada | 2008 sonu | 4/5 |
| Godswar Online | Fantastik | Ücretsiz | Alfada | Belli Değil | 3/5 |
| Hello Kitty Online | Çizgi Film | Ücretsiz | Açık Betada | 2008 sonu | 3/5 |
| Hero's Journey | Fantastik | Ücretli | Geliştiriliyor | Belli Değil | 2/5 |
| Huxley | Bilimkurgu | Belli Değil | Geliştiriliyor | 2008 | 4/5 |
| Jumpgate Evolution | Bilimkurgu | Ücretli | Kapalı Betada | Belli Değil | 3/5 |
| Kaos War | Bilimkurgu | Belli Değil | Geliştiriliyor | Belli Değil | 2/5 |
| Magic World Online | Fantastik | Ücretsiz | Açık Betada | Belli Değil | 2/5 |
| Shadow of Legend | Fantastik | Ücretsiz | Açık Betada | Belli Değil | 2/5 |
| Star Trek Online | Bilimkurgu | Belli Değil | Geliştiriliyor | Belli Değil | 5/5 |
| Stargate Worlds | Bilimkurgu | Ücretli | Kapalı Betada | 2009 | 4/5 |
| The Agency | Gerçekçi | Ücretli | Geliştiriliyor | Belli Değil | 3/5 |
| The Chronicles of Spellborn | Fantastik | Ücretli | Kapalı Betada | 2008 | 3/5 |
| Twilight War | Bilimkurgu | Ücretli | Kapalı Betada | Belli Değil | 2/5 |
| Universe Online | Bilimkurgu | Belli Değil | Geliştiriliyor | Belli Değil | 3/5 |
| Warhammer Online | Fantastik | Ücretli | Kapalı Betada | 2008 | 4/5 |
| WH40K Online | Bilimkurgu | Belli Değil | Geliştiriliyor | Belli Değil | 5/5 |
| Wonderland Online | Gerçekçi | Ücretsiz | Açık Betada | 2008 sonu | 3/5 |
| WoW: Wrath of the Lich King | Fantastik | Ücretli | Kapalı Betada | 2009 başı | 4/5 |

# HEAVY'YE
## JAMBONLU SANDVİÇ TAKVİYESİ






Valve bir online bomba olma yolunda ilerleyen Team Fortess 2'yi güncellemeleriyle beslemeye tüm devam ediyor. Valve'ın "buff"ladığı üçüncü karakter Heavy Guy oldu. Son güncelleme, şimdiye kadarki en dolu yama olmasının yanı sıra Heavy ve Medic arasındaki göbek bağını kesmesi açısından da oldukça önemli. Her yazıda olması gereken zorunlu giriş bölümünü yazdığıma göre artık detaylara inebiliriz.

### Heavy Silahları

**1- Killer Gloves of Boxing**

Heavy Guy bu eldivenleri giydiğinde ağırsıklet bir boksçuya dönüşüyor. Eldivenlerle yumruk sallamak çıplak ellere göre daha yavaş olsa da (devasa boyutlarından dolayı olsa gerek) bonusu size eksisini tamamen unutturacak. Eldivenle (KGB) bir düşmanlarınızı öldürdüğünüzde 5 saniye boyunca yaptığınız her saldırı "kritik" bonusu kazanıyor. Klan maçlarında kullanmak pek mantıklı olmasa da arada yakaladığınız casuslara (Spy) bir tane çakmanın pek zararı olduğunu söylenemez. Her ne kadar eldivenlerin kendine özel farklı bir taunt'u olsa da, yumruklarınızla yaptığınız hareket aynı Pyro'nun aduketi gibi diğer oyuncuları öldürebiliyor. Ayrıca Heavy'nin "POW"'u aduket gibi de değil. Yaklaşık 10-15 metreden oyuncuları bu taunt'la öldürmeniz mümkün.

**2- Natascha**

Sascha'nın kardeşi olan yeni minigun'ımız orjinaline göre daha %25 daha az zarar vermesine rağmen Natascha ateşi altında kalan düşmanlarınız %100 daha ağır hareket edecek. Bu sayede başa bela olan Demoman, Pyro, Scout gibi sınıflar size karşı alışılageldik vur-kaç taktiklerini uygulayamacak. Bu silahla en büyük sorunu Sascha ile karşınıza çıkan diğer Heavy'ler çıkaracak. Heavy'lere karşı hız pek önemli olmadığı için genelde bu gibi durumlarda daha büyük silahı olan oyuncu galip geliyor.

### Arena Modu

**Sınıflara yapılan eklemeleri bir kenara bırakırsak şimdiye kadar Team Fortress 2 için yapılan en büyük yenilik şüphesiz ki Arena Modu oldu. Aynı Sudden Death'te olduğu gibi, ölen oyuncular bir daha canlanamıyor, sağlık paketleri ise ya yok ya da çok kritik bir noktada iki tanecik var. Bu modu SD'den ayıran en büyük özellik ise arena için yaratılan haritaların (simetrik olarak hazırlanmış 3 harita var) son derece küçük olması. Yani saklanan bir oyuncuyu bulamama gibi bir sorununuz kesinlikle olmayacak. Diyelim iki takım da birbirine saldırmıyor; bu gibi durumlarda ortada bulunan tek Capture noktası aktif oluyor ve oyuncuları ilerlemeye zorluyor. Halka açık sunucularda da Arena Modu oldukça işlevsel. 10'a 10 yapılan maçlarda takımlara gelemeyen oyuncular bir el bekliyorlar ve kaybeden takımın yerine geçiyorlar. Bu sayede en savsak oyuncular bile sonraki elde de oynayabilmek için ellerinden gelenin en iyisini yapıyorlar.**

### Badwater Basin

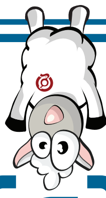
**Badwater Basin, benim TF klasiklerinden Hunted'a benzettiğim bir tasarıma sahip. Tren hattı boyunca savunan taraf hep yüksek noktalarda oluyor ve vagonu itmesi gereken takımın öncelikle bu noktaları temizlemesi gerek. Haritanın bir diğer sevdiğim yanı ise oyunu kitlemeyecek kadar dar ama bütün sınıfları kullanacak kadar da geniş bir alanda geçmesi oldu. Sniper, Soldier ve Spy, doğru oynandığında bu haritada özellikle etkili olabilecek sınıfların başında geliyor.**




**3- Sandvich *NOM NOM NOM NOM***

Heavy Guy gibi cüsseli bir insan için elbette ki sağlık paketleri yeterli olmuyor. O da pompalı tüfeğini atıp yerine sandviç almaya karar vermiş. Heavy sandviçini her yediğinde 4 saniyelik bir animasyonun ardından 125 sağlık puanı kazanıyor. Kulağa çok büyük bir rakam gibi gelmese de bu hızlı takviye, yalnızlık çeken Heavy'nin hayatta kalma şansını büyük oranda artırıyor..





# ONLINE [G]OYUNCULUK

## BİZ İKİMİZ, BİR DE SİZ HEPİNİZ: CO-OP - ALİ SEZGİN

Başlığa aldanıp da korkmayın, co-op modunu yeniden keşfetmeye niyetli değiliz. Biz değiliz belki ama görünen o ki özellikle yeni nesil konsollarla beraber oyun yapımcıları co-op yani ortaklık modunun potansiyelini sonunda farketmeye başladılar. Daha önce bir lüks ya da yapımcıların bir başka çılgın denemesi olarak görülen bu mod, artık yeni nesil oyunların olmazsa olmazlarından biri haline gelmeye aday.
Halo serisinin gurur kaynaklarından biri olan Ortaklık Modu'nun yeni nesilde gerçek anlamda ilk boy gösterişi, şaşırtıcı gelecek belki ama Halo 3'le değil Gears of War'la oldu. Oyun sisteminin yapısı gereği yardımlaşma ve iletişim gerektirmesi ve oyuncuların birbirlerine farklı rotalardan bile yardım edebilmesi, sadece GoW için değil ortaklık modunun geleceği açısından da önemli bir adım oldu. Gears of War'u bu modun annesi olarak görürsek Army of Two da şüphesiz babasıdır. Daha önce DVO'larda gördüğümüz "Agro" sisteminin oyuna başarılı bir şekilde entegre edilmesi ve ilerlemenin tamamen işbirliğine dayanması daha önce gerçek anlamda denenmemiş bir yöntem olsa da teoride olduğu kadar pratikte de başarılıydı.
Baktık ki oyunların geleceğinde Ortaklık çok önemli bir öğe olarak sürekli karşımıza çıkacak, yakın zamanda çıkacak oyunları bir de bu açıdan değerlendirelim istedik. Hangi oyunlarda arkadaşlarımızın hayatını ne şekilde karartabileceğimizi zaten uzun zamandır konuşuyoruz, peki acaba hangilerinde el ele verebilecek, hangilerinde nasıl bir ortaklık kuracağız?

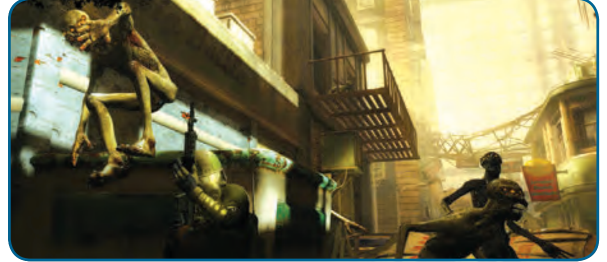


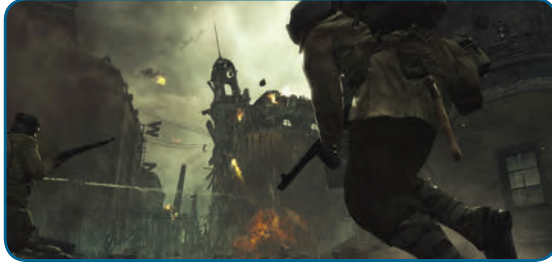
### FABLE 2 [XBOX 360]

Fable'ın bu listede ilk sırayı almasının sebebi, ne ilkini aratmayacak oynanabilirliği, ne de ilginç hikayesi. Fable 2 arkadaşlarınızı öyle bir kullanıyor ki, uzun maceranızda can yoldaşınız olabildikleri gibi baş belasına da dönüşebiliyorlar. Örneğin Fable 2 ile birlikte çıkan "Fable Pub Games"i haddinden fazla oynayıp fena halde borca giren arkadaşınız (Siz onu Jesuskane diye çağırabilirsiniz) sizin dünyanıza girdiğinde yanında onun peşinde olan tefecileri de getirebiliyor. Veya köyünüze korku salan ejderhayı defetmek için yardıma çağırdığınız yoldaşınız, sizi ziyaret ettiği sürede oyunda karınızı hamile bırakma şansına sahip. Fable 2 otomatik olarak en çok nerelerde vakit geçirip en çok neye değer verdiğinizi saptayarak buna göre "saldıracak". Yani durup dururken ortağınızla sanal kız arkadaşınızın yolları kesişirse şaşırmayın.

### RESISTANCE 2 [PS3]

Kabul ediyoruz ilk Resistance da hiç fena değildi ancak ortaklık modunun sadece bir ekstra olarak koyulduğu fazlasıyla belli oluyor ve oynayanı rahatsız ediyordu. Sony hatalarından ders alıyor olmalı ki Resistance 2 son derece doyurucu olmasını beklediğimiz tek kişilik modunun yanı sıra 8 kişilik ortaklık desteğine de sahip olacak. Benzer oyunlardan en büyük farkı Sven Co-op misali bu moda özel haritaların olacak olması. Ortaklığa özel olarak geliştirilmiş olan ve aralarından seçim yapabileceğiniz sınıflar, oyuncuyu takım oyunu oynamaya yönelten önemli faktörlerden olacak. Medic, Soldier gibi sınıfların yanı sıra araç kullanma yeteneğine sahip sınıfların da olacağı dedikodular arasında.



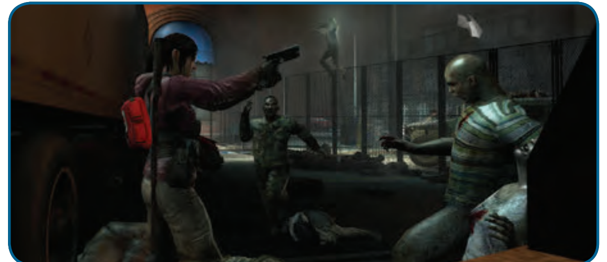


### CALL OF DUTY: WORLD AT WAR [PC, PS3, XBOX 360, WII]

İkinci Dünya Savaşı oyunlarında savaşın kendisinden daha çok asker öldürüldüğünü biliyor muydunuz? Muhtemelen hayır çünkü az önce uydurdum. Call of Duty severlerin tüm ısrarlarına rağmen oyuna eklenmeyen ortaklık modu nihayet World at War'la birlikte geliyor. Orijinal oyuna göre daha büyük alanların yanı sıra, takım çalışmasına daha fazla fırsat sağlamak üzere eklenmiş çok sayıda alternatif yol ve sürpriz rota içeren World at War'ın büyük sükse yapmasını bekliyoruz.

### LEFT 4 DEAD [PC, XBOX 360]

Bugün bulunduğunuz şehirde bir zombi istilası olsa hangi üç arkadaşınızı yanınıza alırdınız? Seçtiyseniz, hazırlanın zombi avlamaya gidiyoruz. Daha doğrusu zombilerin hükmünün geçtiği bir şehirde hayatta kalmaya çalışacağız. Bu oyundan kesinlikle yavaş, düşünemeyen, aptal zombiler beklemeyin, moda olduğu üzere Left 4 Dead'de de koşan, plan kuran ve son derece aç zombilerle karşılaşacaksınız. Karşınıza gelecek her hol, her koridor ve çıkmaz sokak zombilerle dolup taşarken omzunuzda hissedeceğiniz bir dost eli şüphesiz ki yardımcı olacaktır. En azından hâlâ hayatta oldukları sürece...





### GEARS OF WAR 2 [PS3, XBOX 360]

İlk Gears of War'un ortaklık modu neredeyse kusursuzdu. Oyuncuların alternatif rotalar izleyerek birbirlerine yardım edebilmeleri, yaralanan oyuncuların takım arkadaşları tarafından ayağa kaldırılabilmeleri gibi birçok minik detay oyunu benzerlerinden büyük oranda ayırıyordu. Peki zaten mükemmele yakın olan bir oyun modu nasıl daha da geliştirilebilir? Cevap basit; oyuncu sayısını ikiden dörde çıkartarak. Gears of War 2 daha büyük ve kanlı savaşların yanı sıra bu deneyimi sizinle paylaşması için daha çok oyuncuyu GoW evrenine çağırıyor. Siz de onlara bir karpuz kesin de gelsinler bari.

### BİR OYUNCUNUN BAŞINA GELEBİLECEK EN GÜZEL ŞEY

# SAPPHIRE SUMMER GAMES

## HEP BERABER OYUN OYNAMANIN KEYFİ - DAMLA PINAR GÖK

Biletler – Tamam
Otel rezervasyonu- Tamam
Kargoya verilecekler – Tamam
Sonraki durak --> İzmir
Sapphire Summer Games'de, göz açıp kapayıncaya kadar geçen 8 haftadan sonra Ankara ve İzmir etkinlikleri için hazırlıklar başladı. Siz bu satırları okurken, ben Ankara ve İzmir etkinliklerini bitirip 6 Eylül ve 13 Eylül tarihlerinde gerçekleşecek olan turnuvanın hazırlıklarına başlıyor olacağım sevgili okur. Dergiyi 13 Eylül'den sonra alacaklar için notu değiştiriyorum: Siz bu satırları okurken, ben 3 aylık Sapphire Summer Games maratonundan çıktıktan sonra tatil yapmak için gittiğim Hawaii'de tropik kokteylimi yudumluyor olacağım. Di' mi Tuğbek? Hayır mı? Tüh yaa…
Sapphire Summer Games'de ikinci ayımız, tatile gidenlerin yavaş yavaş İstanbul'a dönmesi ve biriktirdikleri enerjiyi Sapphire SG'ye taşımasıyla bomba gibi geçti. Oh olsun, biz burada sıcaktan kavrulurken siz tatile gider misiniz… Her tatilin bir de dönüşü var! Tamam tamam, kıskançlığı bırakıyorum ve başlıyorum Sapphire Summer Games'de bir ay boyunca neler olduğunu anlatmaya…

Sapphire SG'de beşinci hafta konuğumuz WoW-Turk sitesiydi. Temamız WoW olur da, biz sürpriz yapmadan durur muyuz? Her WoW oyuncusunun hayallerini süsleyen ve hatta ağzının suyunu akıtan çok özel bir Wrath of the Lich King gösterimi sunduk. Bu sıcak yaz gününde tabiri caizse Northrend'in soğuğuyla kanımız dondu. Bense eski bir WoWcu olarak elimde kredi kartı, monitörümde WoW hesap yönetim sayfası, sağ omzumun üzerinde "sosyal hayat, iş, güç, sorumluluklar… yapma" diyen melek, sol omzumun üzerinde "boşver sorumlulukları, bak ne kadar eğlenceli" diyen öbür melekle geçirdim günü. Sonuç olarak sosyal hayat baldan tatlı geldi.




Altıncı hafta temamız; hepimizin hayranı olduğu, yüzlerce kez filmlerini izlesek, onlarca kez oyunlarını bitirsek de bıkmadığımız, DVD'lerini almak uğruna cebimizdeki son parayı gözümüzü kırpmadan harcadığımız Star Wars oldu. Hangimiz hayatımız boyunca en az bir kez elimize florasan alarak ciyuuuv ciyuuuv diye tuhaf sesler çıkarmadık ki? Aynı hafta, Oyungezer Online kullanıcıları da sürpriz yaparak forum buluşması sonrasında Adeks'e baskın düzenledi




## FORUMLARDAN DEDİKODULAR

**Sapphire:** Damla Sapphire elbisesi ister, Tuğbek para ister, Kaan daha iyi ATI driver'ı ister. Bir tek Sinan'la Serpil'i seviyorum onlar hiçbir şey istemiyor... Git kendine al bir elbise, vallahi parasını Sapphire ödemezse ben ödeyeceğim artık ne diyim. Kuzey kutbuna tatile yollayacağım hepinizi turnuva bitince, rahata huzura ererim o zaman herhalde… :p
Şaka bir yana emeklerinize teşekkürler arkadaşlar... (Sapphire SG Blog)
**Fatihgülmez:** Deli gibi PES çalışıyorum Serdar'ı yenmek için :) (Trf1.net forum)
**Jerar:** Peki gelirsem Zeki Müren de beni görecek mi? (Oyungezer Online)
**Wowhks:** Güzeldi, Warcraft 3 turnuvasında bi güzel yenildik. (wow-turk forum)
**Laçin:** Etkinliğe herkes gelsin. Gelmeyenlerin üstüne ben düşeceğim. (Oyungezer Online)
**Garbiel:** Tişörtümle mutlu bir hayat yaşamaya başladım, uğurlu geldi :P (Sapphire SG Blog)
**Dcdstyle:** Karpuzlu arızalı. Boş çevirince de düşüyordu 2 hafta önce. *(Girişteki sakız otomatından bahsediyor –damla)* (Oyungezer Online)
**Akara:** Evet, biri bugını bulmuş onun galiba. Bir kez para atarak istediğin kadar karpuzlu sakız alıyorsun. Patchini çıkarmaya çalışıyorlar şimdi. *(Hala sakız otomatından bahsedilmekte :) –damla)* (Oyungezer Online)

## SAPPHIRE SG'DE EN KOMİK ANLAR

**Akara:** İlk hafta olmasından dolayı gayet stresliyim ama mümkün olduğunca etraftakilere hissettirmemeye çalışıyorum. İnsanlar kayıt masasına geliyor, ben gülümsüyorum, kayıtlarını onaylıyorum, hediyelerini veriyorum. Sonrasında duyduğum cümleyle ne gerginlik kalıyor, ne de stres…
- Ne var bu hediye poşetinde bakalım. Hmm dergi var, yemek fişi var, aaa bu ne? *LCD temizleme seti kutusunu eline alıp, evirip çevirdikten sonra muzır bir gülümsemeyle* Bu da pişik pudrası di mi? Tabii o kadar saat oturup oyun oynayacağız, pişik olur insan.
**Zer0:** İki dakika kalk şu WoW'un başından yahu.
**Monthius:** At çalma görevi verdi, Deathcharger yapacakmışız.
**Z:** Alt tarafı Dark Knight abi.
**M:** Dark Knight? Böyle pelerinli falan, Batman. Mount'u da Batmobil zaten?
**Z:** Ya, Death Knight diyecektim işte, ikisi de Knight, ne farkeder ki?
**Katliamcı:** Her hafta ne zaman merdivenlerden inip kapıya yaklaşsam Damla Abla önüme birden spawn olup (Diablo 2'deki saray muhafızı gibi) "Nereye gidiyorsun, gitme kal daha" diyor. Sanki quest alıyoruz :) Ama gerçekten spawn olayı gerçek olabilir ona çok dikkat ettim, çünkü her seferinde istisnasız aynı oluyor!!!

(bunda benim "Sapphire'e gelmeyeni forumdan banlarım" cümlemin etkisi olduğunu düşünmüyorum, tamamen kendi rızalarıyla geldiler). Star Wars oyunlarına ağırlık verdiğimiz günde ilk ekran kartını konsepte uygun olarak Jedi Academy'de verdik. İkinci ekran kartınıysa benim favori yöntemim olan 'yüksek bir yere çıkıp "hangi oyunu istiyorsunuz ahaliiii" diye bağırma' yöntemiyle belirledik. Sonuç olarak "güç bizimle oldu".

Yedinci haftamıza animeler damgasını vurdu. Büyük gözlü küçük Japon kızları, çekik gözlü Japon erkekleri ve Pikaçu gibi ne idüğü belirsiz anime karakterleri Adeks Cafe'de Japonya rüzgârları estirdi. Sadece bu değil tabii ki. Her zamanki gibi COD, NFS, Jedi Academy, CS, BF ve diğer tüm oyunlarla Sapphire Summer Games'de bomba gibi bir gün geçirdik. "Bomba gibi" derken güzel bir şeyler yazmış olmak için kullanmıyorum bu kalıbı. Hakikaten bomba gibi bir gündü. Tadı damağımızda kaldı. O kadar ki, bütün bu etkinlikler sonunda saatler 01:00'a yaklaşırken normalde yorgunluktan pofuduk yastık hayalleri kuruyor olması gereken ben bile, çıpır çıpır dolanarak "hadi kueeeeyk" diye bağırıyordum.

İstanbul'daki son haftamız olan sekizinci hafta da, eğlence bakımından bir önceki haftadan eksik kalmadı. Formula 1 temalı haftada, konuğumuz trf1.net sitesi kullanıcıları Need For Speed, Race Driver Grid ve Formula 1 gibi oyunlarda asfaltın tozunu attırırken, ben dikiz aynasında makyajımı düzelttim. Sadece yarış oyunlarına bağlı kalmadık tabii ki. Pistlerin hızlı yarışçıları trf1.net sitesi kullanıcılarına, BF'de helikopter, Jedi Academy'de ışın kılıcı, CS'de defuse kit kullandırttık. Yarış oyunlarında, benim insanların arkasına geçip "bu araba da çok yakıyodur ha, sizin işiniz de zor tabii" dediğim söylentileriyse kesinlikle iftira. Ne alakası var yahu!



## trf1.net GÖZÜYLE SAPPHIRE SG

Sapphire SG'de 8. haftaki konuk toğluluğumuz olan trf1.net sitesi müdavimleri, etkinlik için neler demiş bakalım…

**Fatih Gülmez:** İlk kez bir Lan Party organizasyonuna katıldım. Sapphire SG, internette oldukça popüler oldu ve farklı gruplara hitap etmeyi başardı. Organizasyonda emeği geçen herkese özel olarak teşekkür ediyorum ve başarılar diliyorum.

**Sertuğ Ünal:** Bu imkanı bize sunan ve birlikte eğlenceli vakit geçirmemizi sağlayan organizatörlere teşekkürlerimi sunuyorum. Bir dahaki organizasyonda buluşmak dileğiyle.

**Şenol Söğüt:** İlk olarak Sapphire SG organizasyonunda emeği geçen herkese teşekkürlerimi iletmek istiyorum. Sizin sayenizde topluluğumuzdaki arkadaşlarımla buluşma,tanışma fırsatı buldum ve 7 saat boyunca eğlenceli dakikalar geçirdim.

**Enes Güven:** Uzun zamandır internet cafede oyun oynamamam sebebiyle benim için hoş bir gün oldu, eski anılarım canlandı :) Organizasyonu düzenleyen herkese teşekkür ederim.Gerçekten müthiş bir ortamdı. Kavgasız gürültüsüz sıkıntısız bir oyun günü oldu bizim için. Ben de TRF1.net ve şahsım adına organizasyonu düzenleyen ve görev alan herkese, bize zevkli bir gün yaşattıkları için teşekkürlerimi iletiyorum.

Geçtiğimiz dört hafta süresince, biz Sapphire SG'de bunları yaşadık. Sapphire Summer Games Türkiye'de bir ilkti. Ne yalan söyleyeyim, bu işe başlarken ilk olmasından dolayı, Türkiye'de Lan Party kültürünün gelişmemiş olmasından dolayı korkularım vardı. Geriye dönüp baktığımda ve 8 hafta boyunca yaşadığımız şeyleri düşündüğümde rahatlıkla söyleyebilirim ki Sapphire Summer Games, Türkiye'ye Lan Party kültürünü öğretti. Eminim ki iki ay boyunca istisnasız her Cumartesi günü Adeks'e gelenler de bu konuda bana katılacaklardır. Darısı Sapphire Winter Games'in başına :)

# LOG-OUT

## SAYISAL VEBA

13 Eylül 2005 günü, World of Warcraft'a Log-in olan oyuncuları, korkunç bir son bekliyordu: Tedavisi olmayan bir hastalığa tutulup ölmek. Daha doğrusu, avatarlarının ölmesi. Hastalığın kaynağı, oyuna yeni eklenen Zul-Gurub zindanındaki Hakkar adlı yaratığın "Corrupted Blood" adlı saldırısıydı. Onunla savaşan partiden bir kişiye bulaşırsa, o karakterin yakınındaki diğerlerine de sıçrıyor, HP'leri bitiyor ve ölüyorlardı. Normalde bu hastalığın etkisinin, zindandan çıkınca geçmesi gerekiyordu ama "ufak bir kod hatası" yüzünden geçmiyordu.

Hastalık, oyunculara eziyet etmek için yeni bir yol buldukları için mutlu olan "griefer" tayfası yüzünden çok hızlı yayıldı. Koşarak ana şehirlere giren karakterlere yaklaşanlara bulaşan hastalık, karakterden karaktere bulaşarak çok kısa zamanda WoW nüfusunun %10'una bulaşmıştı bile. Yeni açılan bir zindan olduğundan merakla Zul-Gurub'a saldıran gruplar her sunucuda benzer şekillerde paniğe sebep olmuşlardı. İnsanlar şehirlerde ne yapacaklarını bilemez şekilde kaçışıyor, HP'leri düşüyor ve en sonunda ölüyorlardı.

Yeniden dirilmelerinin de pek bir faydası olmuyordu, çünkü öldükten sonra hızla bedenine ulaşmak isteyen karakterler, Respawn noktasına doğru koşuyorlardı. Yani dirilen herkes yeniden hastalanıyor, dakikalar içinde tekrar ölüyorlardı.

Kısa sürede bütün WoW'un büyük şehirleri boşaldı, insanlar oyuna girmekten korkar oldu. Oyuna kalanlar da uzaktan gelen birisini görünce dönüp kaçmaya başlıyordu. Çünkü, hastalığın bir çaresi yoktu. Onu iyileştirecek bir iksir veya Quest yapılmamıştı. Bir WoW oyuncusu durumu şöyle özetliyor: "yapabileceğiniz üç şey vardı, kaçmak, hastalığı başkalarına bulaştırmak veya ölmek. Belki tedavi bulunmuştur diye düşünen hastalıklı ahmakları şehirlere akın etmekten hiçbir şey alıkoyamıyordu. Ben de kaçtım... Azeroth'un en ücra köşesine kaçtım."

Blizzard bir hafta sessiz sedasız bir yama çıkarttı ve hastalığın Hakkar'dan biraz uzakta etkisini kaybetmesini sağladı. Ama Corrupted Blood hastalığı, gerçek dünyada olacak bir salgında insanlar nasıl davranacaksa, sanal bir dünyada da aynı şekilde davranacaklarını göstermiş oldu ve sanı sıkkın binlerce WoW oyuncusu bıraktı geride.



# YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

**OKUL ZAMANI HER YIL "İSTANBUL'UN KURTULUŞU TATİL MİYDİ YA?" DİYE UNUTMAMIZ GİBİ, HER YIL "AĞUSTOS AYI ÇOK YAVAŞ GEÇER, HERHALDE EYLÜL TOPARLANIR" KUMPASINA DÜŞÜYORUZ. EVET, BUNU HEP YAPIYORUZ.**

## FPS *(First Person Shooter)*



### STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL
**PC**

STALKER, son yıllarda soyu tükenen oyunlardandı. Onu oynayan herkesi ahmak kabul eden, oyuncuyu elinden tutup oyun boyunca pışpışlayan, her zor karşılaşmadan önce uyarılar ve cephane dolu bir odayla onu hazırlayan bir oyun değildi. Belirsiz, beklemediğini şeylere gebe, korkutucu ve müthiş bir oyundu STALKER. Hazır Clear Skies da geliyor, çıkartın STALKER'ı arşivden, upgrade ettiğiniz (inşallah) bilgisayarınızda bu kez tadını çıkara çıkara, bu kez 8 farklı tuzak sonlardan birine düşmeden bitirin...

**Call of Duty 4: Modern Warfare**
**PC, PS3, 360**
Tek kişilik bölümleri kaç kere bitirdik Allah bilir... Multiplayer ortamlardaki popülerliği ise daha yıllarca eskimeyecek gibi görünüyor.

**Battlefield 2**
**PC**
Savaş atmosferini damardan hissetmek istiyorsanız, BF2 hala ortamın kralı. Onu manyakça bir gerçekliğe kavuşturan *Project Reality* moduyla birlikte oynamanızı tavsiye ederiz.

**Bioshock**
**PC, 360**
Maddiyat ve bilim her şeye çare olabilir mi? Bioshock bu derin sorunun cevabını, oynayanı alıp denizin yüzlerce metre altına götürerek veren, muhteşem bir FPS.

**Crysis**
**PC**
Sadece bir FPS olarak değil, bir oyun yapma aracı olarak da çok başarılı bir oyun Crysis. 1-2 yıl içinde hepimizin tüm detaylar açık oynayabileceğimiz bilgisayarları olacak inşallah.

**Half-Life 2: Orange Box**
**PC, 360, PS3**
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

**Alien vs Predator 2**
**PC**
Korkudan oynayamayacağınız bir FPS ister misiniz? En azından Marine olarak oynadığınız bölümler boyunca, ömrünüzden ömür çalacak bir klasik AvP 2.

## STRATEJİ




### GALACTIC CIV. 2: TWILIGHT OF ARNOR
**PC**

Dikkat! Bu oyun ömrünüzü çürütebilir! Amiga döneminin "uzay stratejisi" ekolünden geliyorsanız hele, hemen şimdi kaçın kurtarın kendinizi... Çünkü görüp görebileceğiniz en derin, en geniş, en zengin içerikli sıra tabanlı uzay stratejisi GalCiv 2. Twilight of Arnor eklenti paketiyle ise içeriği tam anlamıyla dudak uçuklatacak hale gelmiş. Ve işin en güzel yanı da, bu kadar içeriği, yeni başlayanlara bile korkutmayacak şekilde verebilen, bir bulaştınız mı kurtuluşunuz olmayan bir STS.



**Sins of a Solar Empire**
**PC**
Sins, ilk bakışta karmaşık görünse de, öğrendikçe içine çekildiğiniz, çekildikçe de akrabalarla, eşle dostla ilişkiyi kestiğiniz bir strateji.



**World in Conflict**
**PC**
Geçen yılın kesinlikle en iyi strateji oyunu olan World in Conflict'te birimler üretilirken bekleme derdinden kurtuluyorsunuz. Hiç nefes alamadığınız durumlar olacak.



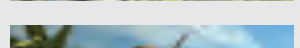
**Company of Heroes: Opposing Fronts**
**PC**
CoH'a değişken hava koşulları, iki yeni savaş birliği, gelişmiş fizik ve yapay zeka getiren Opposing Fronts paketi, aynı zamanda çalışmak için ilk oyuna gerek de duymuyor.



**Supreme Commander: Forged Alliance**
**PC**
Bu ay ek görev paketlerinden girdik strateji tavsiyelerine, ama son aylarda çıkanlar da tavsiye edilmeyecek gibi değil. Forged Alliance da Supreme Commander'ı sevenler için ideal..



**Medieval 2 Total War Kingdoms**
**PC**
75 saatten fazla oynanışıyla bir ek görev paketinden çok tam bir oyun Kingdoms. Yanlız, dört farklı senaryo için dört kurulum dosyası olmasına gıcığız.



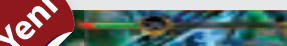
**Civilization 4**
**PC**
Civilization Revolution'a bir türlü ısınamadık. Tamam, biliyoruz, Civ 4 konsola ancak bu şekilde çevrilebilirdi... Ama yine de acısını çıkartmak için orijinal Civ4'ü yeniden oynamalı.

## AKSİYON



### METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
**PS3**

Yaşlılara ve savaş gazilerine yer verelim, onlara gerekli saygıyı gösterelim... Onları çürük bir varilin içinde gizlenmeye çalışırken görürsek, saygımızdan diğer yana bakalım, gülmeyelim... Bir PS3 sahibiyseк, yerlerde sürünerek, duvar diplerinden süzülerek en yakın mağazaya intikal edelim... MGS4'ün BluRay'ini cebellezi edip eve gelelim. Bir oyundan başka bir şey olan MGS4'ü oynarken ve oynadıktan sonra bünyede oluşan gariplikleri görmezden gelelim.




**Soul Calibur 4**
**PS3, 360**
Namco yine yapacağını yaptı; yani tüm zamanların en iyi 3D dövüş oyununu. Hayalinizdeki dövüşçüyü yaptıktan sonra, bir de Yoda'ya veya Vader'a karşı dövüşebilmek, hepimizin hayali.



**Ninja Gaiden 2**
**360**
Ninja Gaiden sizi terletecek, üzüp ağlatacak ve hepsinin üstüne ne kadar yeteneksiz olduğunuzu hissettirerek sizinle dalga geçecek. Ama yine de onu seveceksiniz.



**Grand Theft Auto 4**
**PS3, 360**
Muhteşem hikayesi, inanılmaz genişlikteki oyun dünyası, aksiyon sahneleri ve daha 1-2 yıl oynamanızı sağlayacak multiplayer'ıyla, bu yılın en iyi oyunu.



**Shadow of Colossus**
**PS2**
Playstation 2'nin son oyunlarından Colossus, muhteşem atmosferi ve öldürürken masumiyetlerine ağlayacağınız devasa yaratıklarıyla, benzersiz bir oyun.



**Devil May Cry 4**
**PC, PS3, 360**
Yeni oğlan Nero'yu gözümüz tuttu. DMC4 de oynamaya değer bir aksiyon oyunu olmuş. Her iki karakterin de karizması tavan yapmış.



**Hitman Blood Money**
**PC, PS3, 360**
Her görevi bir öncekinin kopyası olan Assassin's Creed'e kıl olduysanız, Hitman serisinin en iyi oyununu yeniden oynayın. Yapabilecekleriniz hayal gücünüzle sınırlı bu oyunda.

## BİR ARA HERKESTE OLAN AMA ŞİMDİ UNUTULMUŞ DONANIMLAR

1. **FLOPPY DISK**
*Unuttunuz değil mi? En son ne zaman disketle bir şey kopyaladınız ki?*
2. **S3 VIRGE**
*Voodoo veya TNT hayatımıza girmeden önceki ilk 3D göz ağrımız.*
3. **56K MODEM**
*Gece yarısı mIRC'a gireceğiz diye kaç yanlış numara çevirdik acaba...*
4. **CREATIVE INFRA CDROM**
*Niye uzaktan kumandalıydı bu ya? Uzaktan CD'yi koyabiliyor muyuz ki?*
5. **SIDEWINDER STRATEGIC COMMANDER**
*Tuğbek'in özel isteği... Microsoft yine Sidewinder Joystik üretsin!*

## ARTIK KİMSENİN YAPMADIĞI UNUTULMUŞ OYUNCU AKSİYONLARI

1. **PARALEL KABLOYLA AĞ KURUP 2 KİŞİ OYUN OYNAMAK**
*Kapardık PC'mizi, giderdik arkadaşa, kurmayı becerirsek Doom atardık.*
2. **AMIGA'LI ARKADAŞ EDİNMEK**
*Tuğbek'in özel isteği :) ... C64'lü, Amstrad'lı biz garibanların hayaliydi.*
3. **KASETTEN KASETE OYUN KOPYALAMAK**
*Ülkemizdeki kopya sektörü çift kasetçaları keşfetmemizle başlamıştı.*
4. **KAFA AYARI YAPTIRMAK**
*"Senin elinin ayarı var" diye her mahallenin özel kafa ayarcısı vardı.*
5. **DERGİDEN BAKIP OYUN VE PROGRAM YAZMAK**
*8000 satır kod yazardık da, alet bize sadece "Syntax Error" derdi.*

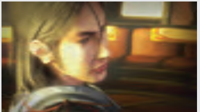
## ARTIK HİÇBİR YERDE "YAZMAYAN" OYUN TÜRLERİ

1. **X CD'LİK OYUN**
*Erken CDRom sahiplerinin kabusuydu. Rekor 7 CD'yle Black Dahlia'dadır.*
2. **İLERLEMELİ-VURMALI**
*Ah bilgisayarcıların o plastik dosyaları ve içlerindeki oyun listeleri :)*
3. **KOMANDOLU-TARAMALI**
*O zamanların FPS'si, aksiyon oyunu... Kulağa ne kadar sevimli geliyor.*
4. **DOOM GİBİN**
*Doom haricindeki FPS'lerin sayısı o kadar azdı yani.*
5. **40'LIK OYUN PAKETİ**
*Nasıl sığdırırlardı tek kasetlik 40 oyunu o 90'lık Raks'lara.*

# RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



**Diablo 2: Lord of Destruction**
**PC**
İnanabiliyor musunuz? Diablo 3 duyurulduğu anda, Diablo 2 satışları yeniden patladı ve Top10'a yerleşti. Eh, bize de eski dostumuzu yeniden oynamaya başlamak kaldı.



**Lost Odyssey**
**360**
Final Fantaaaasy'lerin yapımcı ekibinden ayrılanların yeni oyunu Lost Odyssey, bir RYO'dan öte, tam bir sanat eseri olmuş. Hikayesi itibariyle Planescape Torment'i sevenlerin ilgisini çekecektir.



**Mass Effect**
**PC, 360**
Mass Effect, has bir RYO değil, karakterinizi geliştirme imkanı veren bir aksiyon-RYO kırması. Onu böyle kabul ederseniz, çok iyi bir oyun deneyimine hazırsınız demektir.



**The Witcher**
**PC**
Neverwinter Nights'ın motoruyla inanılmaz bir RYO oyunu yapmış Polonya'lılar. Bazı teknik aksaklıklarına rağmen, müthiş hikayesi için mutlaka oynanmalı!



**Baldur's Gate 2**
**PC**
Bioware'in gerçek anlamda RYO yaptığında neler yapabildiklerini tekrar hatırlatmak isteriz. Arşivden çıkartılası, haftalarca yeniden oynanası. Evet, hala.

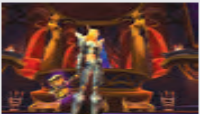
# DVO *(Devasa Online)*



**Age of Conan**
**PC**
Dünyanın ilk "Yetişkin" devasa online'ı olarak, yıllardır beklediğimiz bir oyun Age of Conan. Yeni nesil grafikleri ve oynanış tarzıyla, WoW'dan kaçmak için ideal bir dünya olmuş diyebiliriz.



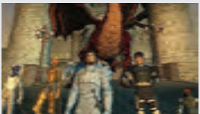
**Tabula Rasa**
**PC**
Ultima Online'ın yapımcısı Richard Garriott'un 6 yıldır üstünde çalıştığı projesi TR, shooter'la DVO'yu harmanlayan yapısıyla benzersiz.



**WoW Burning Crusade**
**PC**
Birçok oyuncu çoktan 70. level sınırına dayanmış olsa da, World of Warcraft'ın Burning Crusade eklentisini hala tavsiye ediyoruz. 9.5 milyon nüfuslu Wowistan halkı yanılıyor olamaz!

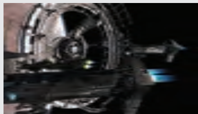


**LotR: Shadows of Angmar**
**PC**
Kitaplarla paralellik taşıması bir artı. İlginç özellikleriyle, WoW'a benzer bir oyun arayanlara yönelik bir DVO. Sürekli çıkan bedava "book" eklentileriyle yenilenen oyunu tavsiye ederiz..



**Everquest 2**
**PC**
Eski oyuncuları geri getirmek için "Veteran'lara Özel" 14 gün bedava olarak açıldı EQ2. Eğer geri dönmek istiyorsanız, hatırlatalım. Eğer hiç denemediyseniz de, yazık ediyorsunuz.

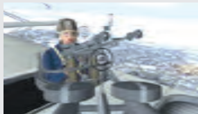
# SİMULASYON



**X3: Reunion**
**PC**
Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile, sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.



**ArmA: Armed Assault**
**PC**
Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simulasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



**IL-2 Sturmovik: 1946**
**PC**
Simulasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simulasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.

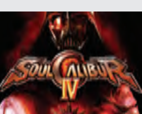


**Microsoft Flight Simulator X**
**PC**
Her simulasyoncunun koleksiyonunda bulunması gerekir. Ustaları gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



**Wing Commander**
**PC**
Arada bir gerçekten anlam ifade eden ama çoook eski oyunları da yad etmek gerek (DOSBox sağolsun). Uzay boşluğunun tadına ilk baktığımız oyun olarak, yüreğimizdeki yeri asla değişmeyecek.

# AYIN ALTIN OYUNLARI



Soul Calibur 4



Siren Blood Curse

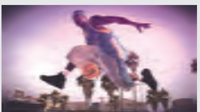
Guitar Hero On Tour

# ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

**Az daha... Az daha sıkın dişinizi, Ağustos eziyeti bitiyor. Bi dakka ya, siz bu satırları okuduğunuza göre zaten bitti Ağustos! Al bu oyunlar, al al al, topla topla topla!**

| | |
|---|---|
| **EYLÜL** | |
| Brothers in Arms: Hell's Highway | PC, PS3, 360 |
| Civilization IV: Colonization | PC, PS3, 360 |
| Crysis Warhead | PC |
| FaceBreaker | PS3, 360 |
| Golden Axe: Beast Rider | PS3, 360 |
| LEGO Batman: The Videogame | PC, PS3, 360, Wii, PS2, PSP, DS |
| Mercenaries 2: World in Flames | PC, PS3, 360, PS2 |
| Mount & Blade | PC |
| Rock Band 2 | 360 |
| Sacred 2: Fallen Angel | PC, PS3, 360 |
| Silent Hill: Homecoming | PC, PS3, 360 |
| Spore | PC |
| Star Wars: The Force Unleashed | PS3, 360, Wii, PS2, PSP, DS |
| The Wheelman | PC, PS3, 360 |
| Warhammer Online: Age of Reckoning | PC |
| X3: Terran Conflict | PC |
| **EKİM** | |
| FIFA 09 | PC, PS3, 360, Wii, PS2, PSP, DS |
| Command & Conquer: Red Alert 3 | PC, 360 |
| Cryostasis: Sleep of Reason | PC |
| Dead Space | PC, PS3, 360 |
| Fable 2 | 360 |
| Fallout 3 | PC, PS3, 360 |
| Guitar Hero: World Tour | PS2, 360 |
| Left 4 Dead | PC, 360 |
| LittleBigPlanet | PS3 |
| Midnight Club: Los Angeles | PS3, 360 |
| Quantum of Solace: The Game | PC, PS3, 360, Wii, PS2, PSP, DS |
| Saint's Row 2 | PC, PS3, 360 |
| **KASIM** | |
| Gears of War 2 | 360 |
| Far Cry 2 | PC, PS3, 360 |
| Grand Theft Auto IV | PC |
| Mortal Kombat vs. DC Universe | PS3, 360 |
| Naruto: Ultimate Ninja Storm | PS3 |
| Need for Speed Undercover | PC, PS3, 360, Wii, PS2, PSP, DS |
| Resistance 2 | PS3 |

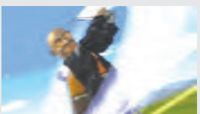
# SPOR



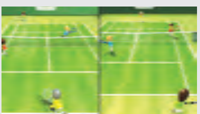
**NBA Street Homecourt**
**PS3, 360**
Bu yıl hem NBA Live, hem de NBA 2K iyi çıkmayınca, onların artistik kuzeni Homecourt'u tavsiye edelim dedik. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.



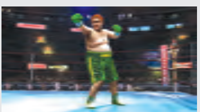
**Virtua Tennis 3**
**PC, PS3, PSP, 360**
Üzerinize gelen dev topları geri fırlatmak gibi fantastik bölümleri de, ustalarla karşılaştığınız turnuva ortamı da olan, en iyi tenis oyunlarından birisi. Diğeri de TopSpin, zaten kaç taneler ki?



**Everybody's Golf**
**PS2, PSP**
Tiger Woods'u boşverin, farklı ve eğlenceli bir golf oyunu arıyorsanız, EG'den daha iyisini bulamazsınız. Kullanım kolaylığı ve eğlencesiyle, birkaç arkadaş bir araya gelince bırakamamanız olası.

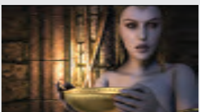


**Wii Sports**
**Wii**
Ailenizi sizden kapacak bir oyun. Tenisi oynayıp da bırakabilen olmadı henüz. Boks maçlarının ekrandan yandaki hasma dönmesi de olmamış bir şey değil... Wii alınca yanında bedava geliyor.

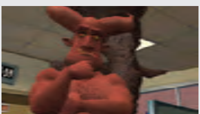


**Fight Night Round 3**
**PS2, PS3, 360**
"Dün gece ağzını yüzünü kırdım sevdiceğin" [slow] adlı bu oyunumuz, yeni nesil konsollarda görebileceğiniz en güzel insanlara sahiptir. Bu güzel insanlar birbirini arı gibi sokar.

# MACERA



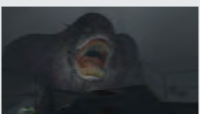
**Dracula Origin**
**PC**
Bram Stoker'ın orijinal Dracula'sının başarılı bir uyarlaması olan Origin, yetişkinlere yönelik az sayıda macera oyunundan birisi.



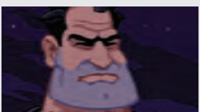
**Sam and Max: Season 2**
**PC**
Her biri 3'er saatten, toplam 15 saat boyunca aralıksız, durmadan güleceğiniz bir adventure ister misiniz? Ah, tam yerine geldiniz, bizimkilerin ikinci sezonu da yeni bitmişti.



**Culpa Innata**
**PC**
Sıkı sıkı takip etmesek, bu muhteşem adventure'ın Türk yapımı olduğunu bilmeyecektik. Yapımcıları dünya çapında bir oyuna imza attıkları için tebrik ediyoruz.



**Call of Cthulhu**
**PC**
Yoğun adventure soslu bir oyun olarak CoC, korku türünde benzersiz. Fazlasıyla uzatılmış bazı bölümlerini saymazsak, başından sonuna oynanır. Alternatif sonu da mutlaka bulup izlemelisiniz.



**Full Throttle**
**PC**
İsmi görünce yüreğiniz hopladı değil mi? Son güzel LucasArts adventure'larından birisiydi Full Throttle. İkincisini duyurup iptal etmek niye ey Lucas?

# YARIŞ



**Race Driver GRID**
**PC, PS3, 360**
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz, artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantazinizi yaşayabileceğiniz, her yarışseveri saracak kadar iyi bir oyun.



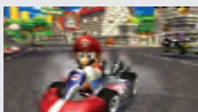
**Trackmania Nations Forever**
**PC**
Eşi hiç benzeri olmayan Trackmania Nations'ın ikincisi olan Forever, online bir çılgınlık haline geldi! Süper hızlı, süper eğlenceli, hem de bedava... Daha ne isteyebilirsiniz ki?



**Gran Turismo 5 Prologue**
**PS3**
Prologue'u böyleyse, kendisi nasıl olacak kimbilir dedirten, bu yıl boyunca görebileceğiniz en iyi yarış oyunlarından birisi olduğu şimdiden belli olan bir oyun.



**Burnout Paradise**
**PS3, 360**
Tek kişilik kısmını es geçip direk online oynamaya başlamanız gereken Paradise'ta düzgün, tek kişilik Crash yarışlarının olmayışı büyük bir ayıp, ama online event'ler 350 çeşit! Çarp çarp kudur.



**Mario Kart Wii**
**Wii**
Yarış oyunundan beklentiniz, gerçekçilik veya gıcır arabalar değil de, bıyıklı bir İtalyan ve arkadaşlarının ultra eğlenceli mücadelesiyle, Mario Kart'ın Wii versiyonunu kaçırmayın.

# Oyunbozan Bahar Temizliği

**BAKTIK Kİ PİYASAYA ÇIKAN DOĞRU DÜZGÜN HİÇBİR OYUN YOK, BİZ DE SON 1 YILDA ÇIKMIŞ EN ÖNEMLİ OYUNLARIN HİLELERİNİ TEK BİR ÇATI ALTINDA TOPLAMAYA KARAR VERDİK. GELECEK AY OYUNLAR YAĞMAYA BAŞLAMADAN ÖNCE, BİTİRMEDİĞİNİZ OYUN KALMASIN. AYRICA, BİR YILDIR EN ÇOK ZAMANIMIZI HÖNKÜREN OYUNLAR HAKKINDA BİZZAT EDİTÖRLERİMİZİN İPUÇLARINI BULACAKSINIZ.**

ESER GÜVEN VE BİLİMUM OGZ TAYFASI

## ADVANCE WARS: DARK CONFLICT
**DS**

Madalyaları açmak için şunları yapmalısınız:
**Gun Medal:** Talon Gun/Nest/Meteorları yok ederek 5 madalya kazanın.
**Maps Cleared Medal:** 150 haritada kazanmalısınız.
**Maps Played Medal:** 150 haritada oynamalısınız.
**Multiplayer Medal:** Multiplayer/Wifi maçlarında 4 madalya kazanmalısınız.
**S Rank Medal:** 50 S rütbe kazanmalısınız.
**Time Medal:** Oyunu 50 saat oynamalısınız.
**Units Destroyed Medal:** Yokettiğiniz birimler için 50 madalya kazanmalısınız.
**Units Production Medal:** Ürettiğiniz birimler için 50 madalya kazanmalısınız.




## AGE OF EMPIRES 3: ASIAN DYNASTIES
**PC**

Hileleri aktifleştirmek için oyun sırasında Enter'a basıp Chat kısmından hileleri girmeniz gerekmektedir.
**Haritadaki hayvanlar daha şişman olur**: a recent study indicated that 100% of herdables are obese
**10.000 para**: give me liberty or give me coin
**10.000 yiyecek**: medium rare please
**10.000 odun**: <censored> veya <nature is cured>
**10.000 tecrübe puanı**: nova & orion
**Single player modunda hemen yenme**: this is too hard
**Haritadaki tüm düşman botlarını yok eder**: shiver me timpers!
**George Crushington çıkar**: where's that axe?
**Tommynator çıkar**: tuck tuck tuck
**Mediocre Bombard çıkar**: ya gotta make do with what ya got
**Binalar, araştırma ve kargo daha hızlı gerçekleştirilir**: speed always wins

## AVERNUM 5
**PC**

Oyun içinde herhangi bir anda Shift + D'ye basarak 'What do you want?' penceresini açın.
Haste, Bleesing, Shield için: **leetbuffz**
Her karaktere tecrübe puanı verir: **iwanttobestronger**
Mind Effect'leri tedavi eder: **owmybrains**
500 altın verir: **iampoor**

## BARNYARD BLAST: SWINE OF THE NIGHT
**DS**

**Easy mod**: X'e basılı tutarak New Game yapın.
**Hard Mod:** Ekrana 20 kez dokunun ve öyle New Game yapın.

## BATTLEFIELD BAD COMPANY
**PS3**

Oyunun PS3 versiyonunda özel bir şeyler yaparak alabileceğiniz 5 adet silah var:
**F2000:** Battlefield Veterans programına katılın.
**M60:** Oyunun sitesinden Battlefield: Bad Company bültenine üye olun.
**QBU-88:** Oyunu pre-order ile satın

alın (artık alamazsınız ama).
**USAS-12:** Multiplayer puanlarınıza online olarak bakın.
**UziReach:** Oyunun demosunda bir maçta 4. olun.

## BUILD A BEAR
**DS**
Select a Slot ekranında Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, B, A tuşlarına basın, daha sonra istenilen hileyi aktifleştirebilirsiniz.
**Tüm bölümleri açar:** Level Select ekranında L+R tuşlarına basılı tutun.
**Tüm aktiviteler açılır**: Workshop ekranında R'ye basın.
**Tüm hareketler açılır**: Garden ekranında L'ye basın.

## BATTLEZONE
**PSP**
Hilelerin aktifleşmesi için Option'dan Cheat ekranında, istediğini hilenin üzerine gelip hileyi yaptıktan sonra çıkmanız gerekmektedir.
**Görünmezlik**: L, Sol, Sağ, Kare, Üçgen, R.
**Insta Gib**: L, Kare, Üçgen, Sağ, Üçgen, R.
**Maksimum oyuncu**: Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol.
**Sadece Mortar**: Üçgen, L, Kare, Kare, Sağ, Sol.
**Çift kat zaman toplar**: Kare, Sağ, Üçgen, Sağ, R, L.
**Sınırsız cephane**: Sol, R, L, Üçgen, Sağ, Kare.

## BIONIC COMMANDO REARMED
**XBOX 360**
**IGN Challenge Room:** Ekranda, oyunun logosunun ve Press Start yazısının olduğu anda Yukarı, Aşağı, Y, X, X, Y, Aşağı, Yukarı, LB, LB, Start tuşlarına basınız. Oda, Challange Room menüsünde aktif hale gelecektir.

## BIOSHOCK
**PC**
Bioshock'u yüklediğiniz dizinde defuser.ini dosyasını bulun ve hileye karşılık gelmesini istediğiniz tuşu belirtin (örneğin F10=god). Dosyayı kaydedin ve oyuna girin.
**Uçmak:** fly
**Duvarların içinden geçmek:** ghost
**Yenilmezlik:** god
**Nişan alınan yere teleport:** teleport
**Tam sağlık yapar:** givehealth
**$500 verir:** igbigbucks
**EVE verir:** givebioammo
**Yavaş çekim modu:** slomo
**Bölümdeki tüm düşmanlar ölür:** killpawns







# METAL GEAR SOLID 4 ipuçları

MGS 4'te fark etmeden es geçebileceğiniz o kadar çok şey var ki… Mesela:
**Altair Kostümü:** Oyunu Assassin amblemini alarak bitirmelisiniz. Bunun için 50 düşmanı boğmalı veya bıçakla öldürmeli ve en fazla 25 alarm verilmesine neden olmalısınız.
**Fotoğraf Makinası:** Sağın solun fotoğrafını çekmek için, Brifing videoları sırasında MK2 ile Nomad'ın en sonuna gidin ve makinayı alın. Eğer makinayı Act 4'te alırsanız, Naomi'nin özel bir fotoğrafı albümünüze eklenecek.
B&B'lerle dövüşürken, zırhlarını çıkardıklarında fotoğraf makinasını çekerseniz, sizin için poz verecekler.
Shadow Moses bölümünde 30 tane hayalet var ve bunları ancak fotoğraf makinasıyla ve bir elinizde Sorrow Doll varsa görebiliyorsunuz.
**Azmış Laughing Beauty:** İlk B&B zırhını attıktan sonra, herhangi bir yatağa yatıp sırtüstü dönün… Olacaklar yaşlı Snake'in kalbine pek de yaramayacaktır.
**Kardeşim Liquid:** Liquid ile son dövüşünüzde, 3. aşamaya geldiğinizde onu boğazından yakalarsanız ve hiçbir tuşa basmazsanız, Liquid Snake'in yanacağına bir öpücük konduruverecek! Kardeşim benim, ben de seni seviyorum!
**Dual Shock 3:** Praying Mantis'le karşılaştığınızda eğer bir DS3'ünüz varsa, hık diye ölmüyor. Çok farklı bir video sizi bekliyor olacak.
**Veee büyük sürpriz: MGS 5 ve 6!:** Big Mama (Eva) size önceki MGS'lerden bahsederken, save noktalarının grafikleri geçiyor ekrandan. Dikkat ederseniz, MGS 4'ten sonra 2 boşluk daha var :) Ah Kojima ah! *- Sinan*

## BLAZING ANGELS 2
**PS3**
**Tüm uçak ve görevleri açar**: Ana menüden R2 + L2 tuşlarına basılı tutun ve Kare, L1, R1, Üçgen, Üçgen, R1, L1, Kare tuşlarına basınız.
**Hasar verme seviyesi artar**: Oyun içindeyken L2 + L1 tuşlarına basulı tutun ve L1, L1, R1 basın, L2'den elinizi çekin, R2'ye basılı tutun sonra da R1, R1, L1 tuşlarına basın.
**God mod:** Oyun içindeyken L2 tuşuna basılı tutarken Kare, Üçgen, Üçgen, Kare tuşlarına basın, sonra elinizi L2'den çekip R2'ye basılı tutun ve Üçgen, Kare, Kare, Üçgen tuşlarına basınız.

## BRAID
**XBOX 360**
**Alternatif sonu izleyebilmek için:** Oyundaki gizlenmiş tüm 7 yıldızı toplamanız gerekmekte.

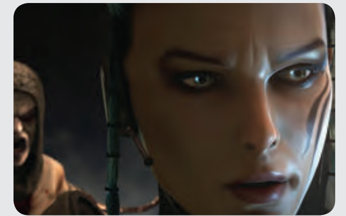
## BURNOUT PARADISE
**PS3**
Kodların aktifleşebilmesi için en az Class A lisansına sahip olmanız gerekmektedir.
**Circuit City görünümlü araç için:** circuitcity
**Wal-mart görünümlü araç için:** walmart
**Gamestop görünümlü araç için:** gamestop
**Best Buy görünümlü araç için:** betbuy
**PAL Steel Wheels aracı için:** Z891 4K88 IN25 79AA
**PAL Gamestop aracı için:** B179 8M20 XA09 80FF
**Micromania aracı için:** H211 1Z99 LZ00 00BB



## CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
**PC**
**Tüm hileleri en kısa sürede açabilme**: C:\Program Files\Activision\Call of Duty 4 - Modern Warfare\players\profiles*profiladı* klasörüne gidin. Config.cfg dosyasını notepad ile açın ve 'cheats_points satırını aratıp bulun. Hemen yanındaki sayıyı 30 yapın. Tüm hileler açılacaktır.

Oyun içindeki Options'da ~ tuşuna basarak konsolu açın.
**seta thereisacow "1337"** yazıp Enter'a basın.
**spdevmap bog_a** yazıp Enter'a basın. Sonra oyundan çıkın. Aktifleştirmek istediğiniz hileyi konsola yazabilirsiniz.
**Tüm silahlar:** give all
**God mod:** god
**no clipping mod:** noclip
**Düşmanlar sizinle ilgilenmez:** notarget
**Tam cephane:** give ammo
**Tüm silahlarda lazer nişanı olur:** cg_LazerForceOn 1
**god mod olur ama ekran hala sallanır:** demigod
**Çevreyi daha iyi görürsünüz:** r_fullbright
**Her hangi bir silahla zoom yapmak:** cg_fov

## CARS MATER-NATIONAL
**PS3, PS2, Wii**
Ana menüden Option'a giderek hileleri girebilirsiniz.
**Tüm Arcade modu yarışları, mini oyunları ve stroy mode worlds açılır**: PLAYALL
**Tüm araçlar:** MATTEL07
**Tüm bonus materyaller açılır**: BUYTALL
**Sınırsız Turbo**: ZZOOOOMM
**Ekstrem gaz**: 0TO200X
**Exper modu:** VRYFAST



## CLIVE BARKER'S JERICHO
**XBOX 360**
Sınırsız cephane, hızlı enerji yenileme ve Dominator hasar için: Bu üç hile de oyunun içine, size özel olan Access koduyla şifrelenmiştir. İlk önce bu size özel olan kodu, 5 haneli Bonus Code yani, kaydedip **http://tinyurl.com/5t6kyh** adresine girin. **AGEH-56JW-X2GB-DN1N-EGUT** kodlarını pre-order code olarak girin. Daha sonra da Bonus Code'u girin ve Submit edin. www.codemasters.com'dan oyunu Register edin. Böylece 3 hileye de sahip olacaksınız.,

## CODE LYOKO
**Wii**
Oyunu dondurun ve hileleri aktif-

leştirin.
**Herşeyi açar:** 2, 1, C, Z, 2, 1.
**Uzmanlıklar**: Z, C, Z, C, C, C.
**Tüm bonuslar**: 1, 2, C, 2, 2
**Super hız**: Z, 1, 2, 1, 1, 1
**Sınırsız can ve mana:** 2, 2, Z, Z, 1, 1

## CONDEMNED 2
**PS3, 360**
**FPS Modu:** Açmak için oyunu bir kere bitirin. Bu moda göreve elinizde bir silah ve sınırsız cephane ile başlıyorsunuz.

## DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC: ELEMENTS
**XBOX 360**
Ana menüden Exclusive Content'i seçin, oradan da Exclusive Code. Sonra açılan yere aşağıdaki kodu girebilirsiniz.
**The Secret Room of The Mighty Arantir'i açar**: 584-2199-9887-1395

## DESTROY ALL HUMANS: BIG WILLY UNLEASHED
**Wii**
Unlockables menüsünde, nunchuk'ın analog çubuğuyla birkaç saniye bekleyin, hile menüsü açılacak, hileleri de Wiimote D-pad ile girin.
**Tüm evrenleri açar**: Yukarı, Sağ, Aşağı, Sağ, Yukarı.
**Ölümsüz:** LDURU
**Bolca silah**: Sağ, Sol, Aşağı, Sol, Yukarı.
**Sınırsız Big Willy pili**: Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Aşağı.
**Ninja:** Yukarı, Sağ, Aşağı, Aşağı, Sol
**Sınırsız cephane**: Sağ, Yukarı, Yukarı, Sol, Sağ.
**Sınırsız Jetpack**: Sağ, Sağ, Yukarı, Sol, Sol.

## DEVIL MAY CRY 4
**PC, PS3, 360**
**Gizli bitiş videosu:** Oyunun sonunda, yapımcıların isimleri akarken 90 saniye boyunca Kyrie'ye hiç kimsenin vurmamasını sağlarsanız, oyunun sonunun gizli olan kısmını da izleyebilirsiniz.






## PRO EVOLUTION SOCCER 2008 ipuçları

**1-** Eğer önünüz boşsa ve Shot Power'ı 88'den yüksek bir forvet oyuncuyla ilerliyorsanız, çaprazlardan kaleye vurursanız gol atmanız daha kolaydır.
**2-** Eğer şut açınız kapanmışsa ceza sahasından birkaç adım içeride kornere yaklaşın ve penaltı noktasına duraksamadan pas verin. Top ayağınıza gelmeden azıcık şuta basın. Sağlam defansa sahip olmayan takımlarda bir hayli işe yarar bu.
**3-** Kornerlerde topu nereye göndermeli? İlk önce rakibinizi tanımalısınız. Rakibiniz kornerlerde kaleciyi genelde açıyorsa, o zaman topu ön direğe en yakın oyuncuya atmalısınız. Kaleciyi açmıyorsa da şunu yapın. Hemen korner kullanmayın, oyuncularınız biraz bekleyince daha iyi yer kapıyor ve arka direğin biraz uzağına topu indirmeye çalışın.
**4-** Eğer Curve ve Long Pass özelliği sarı olan futbolcunuz varsa da açıyı kaleye yaklaştırın, shotbar'ı yarıdan biraz fazla doldurun, top havadayken ters yöne basılı tutun; ya kaleci topu kornere çelecektir ya da gol olacaktır (eğer bu sırada rakip futbolcularınızın önünü kapamışsa Kicker değiştirin, düzen bozulacaktır). *- Volkan*

## DRAWN to LIFE
**DS**
Draw modunda aşağıdaki tuşlara, L'ye basılı tutarken basınız.
**Animal templates açılır:** B, B, A, A, X
**Robot templates açılır:** Y, X, Y, X, A
**Sports templates açılır:** Y, A, B, A, X
**Alien templates açılır:** X, Y, B, A, A

## EMPIRE EARTH 3
**PC**
Oyun içinde Enter'a basıp hileleri girebilirsiniz.
**Hileleri aktifleştirir:** cheat
**Seçtiğiniz bir üniteye dönüşür:** convert
**Bir sonraki çağa geçer:** era up
**Tech puanı 50 artar:** give tech
**Tüm araştırmalara 10k ekler:** Loot
**Maksimum nüfusu gösterir:** max pop
**Tüm ünite ve binaları hasar almaz kılar:** play god
**Seçilen ünite tekrardan %100 şarj olur:** recharge me
**Senaryo modunda kazanır:** win

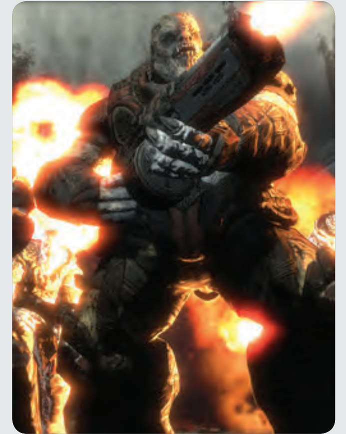
## ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
**PC**
(Single Player için). Oyun esnasında Ctrl + Alt + ~ tuşlarına basarak konsolu açın.
**Sınırsız sağlık (her respawn'da tekrarlanmalı):** god
**Cephane verir:** ammo
**Duvarlardan geçmeyi sağlar:** noclip
**Maksimum rank'a ulaşır:** g_maxproficiency 1
**Üçüncü şahıs kamerasından oynanır:** pm_thirdperson 1

## FANTASY WARS
**PC**
Oyun içinde ~ veya ^ tuşuna basarak konsolu açın ve hileri girin.
**1000 altın**: cheat1000gold
**1000 tecrübe puanı**: cheat1000exp
**Seçilen ünite iyileşir**: cheatheal
**Tüm üniteler için gölge**: cheatshadows
**Görevi kazanır**: cheatvictory

## FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
**PC, XBOX 360**
Ana menüden Extras'ı oradan da Enter Code'u seçin. Single Event için hileleri girebilirsiniz.
**Mob Car için:** BIGTRUCK
**Pimpster Car için:** RUTTO
**Rocket Car için:** KALJAKOPPA

## FRONTLINES: FUEL OF WAR
**PC, 360**
Bonus Content için; Extras menüsüne gidin ve aşağıdaki hileleri girin.
**Gizli görev bir köyde geçer**: sp-village
**Gizli görev şehirde geçer**: sp-street
**God mod**: Oyunun kısayolunan hedef'teki adresin sonuna –devmode yazın. Oyun esnasında ~ tuşu ile konsolu açın ve **god** yazarak hileyi aktifleştirin.

## GEARS OF WAR
**PC**
Konsolu aktif hale getirebilmek için oyunun kurulduğu dizine gitmelisiniz. Ör: C:\Documents and Settings\[kullanıcı adı]\My Documents\My Games\Gears of War ve Windows\WarGame\Config. Daha sonra WarInput.ini dosyasını bulup Notepad ile açın (yedek alın). İçeriği aşağıdaki gibi değiştirin.



**[Engine.Console]**
**ConsoleKey=Tilde**
**TypeKey=Tilde**
**MaxScrollbackSize=1024**
**HistoryBot=-1**
**bEnableUI=True**

Oyuna başlayın ve ~ tuşuyla konsolu açın. Şimdi hileleri girebilirsiniz.

**Marcus'un standart sağlık düzeyi istediğiniz numaraya çıkar**: set WarfareGame.Pawn_COGMarcus DefaultHealth #

**Dom'un standart sağlık düzeyi**

**istediğiniz numaraya çıkar**: set WarfareGame.Pawn_COGDom DefaultHealth #

**Minh'in standart sağlık düzeyi istediğiniz numaraya çıkar**: set WarfareGame.Pawn_COGMinh DefaultHealth #

**Baird'in standart sağlık düzeyi istediğiniz numaraya çıkar**: set WarfareGame.Pawn_COGBaird DefaultHealth #

**Cole'un standart sağlık düzeyi istediğiniz numaraya çıkar**: set WarfareGame.Pawn_COGCole DefaultHealth #

**El bombası sayısı artar**: set WarfareGame.Weap_Grenade magsize #

**Magnum silahının şarjörü kapasitesi artar**: set warfaregame.weap_locustpistol magsize #

**Sniper tüfeği şarjörü kapasitesi artar**: set WarfareGame.Weap_SniperRifle magsize #

## GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
### PSP

**Challenge of Hades:** Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.
**Character Concept Art:** Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.
**Environments Concept Art:** Challenge of Hades'i bitirin.
**God Mode:** Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.
**In-Game Movies:** Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.
**Inside Ready at Dawn Studios:** Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.
**Making of Attica:** Oyunu God zorluk seviyesinde bitirin.
**Outtakes Concept Art:** Oyunu God zorluk seviyesinde bitirin.
**The Lost Levels:** Challenge of Hades'i bitirin.
**McKratos kıyafeti (yetenek: Saldırı):** Challenge of Hades görevlerinin 5'ini de bitirin
**Mime of War kıyafeti (yetenek: Kırmızı küreler):** Oyunu God zorluk seviyesinde bitirin.
**Spud of War kıyafeti (yetenek: Büyü):** Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

## GRAND THEFT AUTO 4
### PS3, XBOX 360

**Silah, sağlık, armor, araç, rampa ve eğlence mekanlarının haritada yerlerini gösterir:** oyunun içindeki bilgisayarlardan şunu girin: www.whattheydonotwantyoutoknow.com



Aşağıdaki hileleri Niko'nun cep telefonundan girebilirsiniz. Unutmayın ki hileler görevleri ve achievement'ları etkileyecektir.

**Sağlığı, armor'u ve cephaneyi düzeltir**: 482-555-0100
**Sadece armor'u düzeltir**: 362-555-0100
**Silah seçebilirsiniz**: 486-555-0100
**Aranıyor seviyesi düşer**: 267-555-0100
**Aranıyor seviyesi yükselir**: 267-555-0150
**Hava değişir**: 468-555-0100
**Annihilator yaratır**: 359-555-0100
**Jetmax yaratır**: 938-555-0100
**NRG-900 yaratır**: 625-555-0100
**Sanchez yaratır**: 625-555-0150
**SuperGT yaratır**: 227-555-0168
**FBI Buffalo yaratır:** 227-555-0100
**Turismo yaratır:** 227-555-0147
**Şarkı bilgileri verir:** 948-555-0100
**Annihilator helikopteri için:** 200 Flying Rats öldürün.
**Rastah Color Huntley SUV için:** Paket Ulaştırma görevlerinden 10 tanesini tamamlayın.
**Cephane sınırını kaldırmak için:** Oyunu %100 bitirin.

## GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
### PS3

**10 özel S Class event'e ulaşmak için:** Tüm A, B ve C Class'ları en az Bronz ile bitirmelisiniz.
**Daihatsu OFC-1 açılır:** Tüm Class C yarışlarını bitirin.
**MBW Concept 1 Series Tii '07 açılır:** Tüm Class B yarışlarını bitirin.
**Nissan Skyline Coupe açılır:** Tüm Class A yarışlarını bitirin.
**Nissan GT-R Proto 05 açılır:** Tüm Class S yarışlarını bitirin.
**Ferrari F2007 açılır:** Tüm A, B, C ve S Class yarışları bitirin.



## GUITAR HERO 3
### PS3, PS2, Wii

Hileleri girebilmek için Options'tan Cheats'e, Enter New Cheats'e girmeniz gerekmekte. Parantez arasındakilere aynı anda basmalısınız. Y=Sarı, B=Mavi, G=Yeşil, R=Kırmızı, O=Turuncu demektir.
**Hava gitarı:** (YB) (GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (RY) (YB) (GY) (GY) (RB) (RB) (RY) (RY) (GY) (GY) (RY) (RY)
**Hyperspeed:** OBOYOBOY
**Precision Modu:** (GR)(GR)(GR)(RY)(RY)(RB)(RB) (YB)(YO)(YO)(GR)(GR)(GR)(RY)(RY) (RB)(RB)(YB) (YO)(YO)
**Tüm parçalar:** (YO)(RB)(RO)(GB)(RY)(YO)(RY)(RB)(GY)(GY)(YB)(YB)(YO)(YO)(YB)YR(RY)RYO
**Yanma yok (Career modunda çalışmaz):** (GR) B (GR) (GY) B (GY) (RY) O (RY) (GY) Y (GY) (GR)
**Kolay Expert seviyesi (Timing kısmı daha büyüktür ama Career'da kullanılmaz):** (GR) (GY) (YB) (RB) (BO) (YO) (RY) (RB)

## HALF LIFE 2: EPISODE 2
### PC

Oyunu kurduğunuz dizinde ep2cfgconfig.cfg dosyasını Notepad ile açın. "con_enable"satırını "1" yapın. toggleconsole satırına adanmış tuşun " olduğundan emin olun. Oyun içinde konsolu açın ve sv_cheats 1 yazın. Artık hileleri aktifleştirebilirsiniz.
**Buddha mod (hasarlar öldürmez):** buddha
**Airboat yaratır:** ch_creatairboat
**Jeep yaratır:** ch_createjeep
**Ölümsüzlük:** God
**Tüm silahlar ve cephane:** impulse 101
**Sınırsız HEV Suit gücü:** sv_infinite_aux_power 1
**İstenilen eşyayı yaratır:** give <isim>
**Belirtilen haritayı yükler:** map <isim>
**Yerçekimini ayarlar (normali 600'dür):** sv_gravity <sayı>

## HALF LIFE 2: EPISODE 2
### PS3

**Sağlığı düzeltir**: Oyun sırasında Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Daire, X tuşlarına basın.
**Tam cephane**: İlk önce her hangi bir silah seçin ve daha sonra R1 ile Gravity Gun'a kadar gelin. Ardından



## MARIO KART Wii ipuçları

**1-** Oyunu kendi Mii'niz ile oynayabileceğinizi biliyor muydunuz? 100cc Special Cup'ı bitirmeniz yeterli.

**2- Yarışa hızlı başlamak:** Yarış başlarken üçten geriye doğru sayıldığı sırada 2'nin tam kaybolmaya başladığı an (ki bu aynı zamanda bulutun üstünde geri sayımı yapan elemanın 2'den sonra kolunu saat 11 yönünde kaldırmasına denk geliyor) gaz vermeye başlayın ve parmağınızı gazdan çekmeyin. Böylece oyuna turbo hızda başlarsınız.

**3- Düştükten sonra yarışa hızlı başlamak:** Eğer pistten düşerseniz, bir bulut yardımıyla düştüğünüz yerden toplanıp piste geri koyuluyorsunuz. İşte tam bulut sizi yere bırakırken, yere dokunduğunuz anda gaz verirseniz bir süre turbo hız kazanırsınız.

**4- POW'dan etkilenmemenin yolu:** Bir yarışçı POW silahını kullandığında kısa süreli bir deprem oluşur malum. Bu sırada elinizdeki silah düştüğü gibi siz de 2-3 saniye kadar sersemlersiniz, hızınız sıfırlanır. Bundan kurtulmak için tam POW ortalığı sallayacakken siz de kumandayı yukarı aşağı sallamaya başlayın, ya da direksiyonu sallayın. Çivi çiviyi söker derler. Böylece elinizdeki silah yine düşecek ama hızınız kesilmemiş olacak.

**5- Aynalı Parkur:** 150cc'deki tüm kupaları kazanırsanız, parkurları ayna modunda, yani simetrik halde oynamaya hak kazanırsınız.
***-Mert***

## FOOTBALL MANAGER 2008 ipuçları




FM 2008'i nasıl oynuyorsunuz bilmiyorum ama ben genelde orta halli takımları seçerek başlıyorum. O yüzden az sonra vereceğim taktikler genel olarak o tür takımlarda işe yarayan şeyler olabilirler, "Chelsea'yle taktiğini denedim, kovdular" cümlesinin muhattabı olamam yani. Ama Chelsea severler de kulaklarını dört açsınlar, belli mi olur.
Öncelikle oyuncu aramaktan başlayalım. Hangi ülkede olursanız olun ve kaç scout'ınız olursa olsun hiçbir zaman scout'larınızı boş bekletmeyin. Çünkü oyunda belli bir zaman geçirdikten sonra oyun kendi kafasından star uydurmaya başlayacak, bunlar üstelik Arabistan'dan da, Timbuktu'dan da çıkabiliyor. Bunları diğerlerinden önce yakalamanız çok önemli.
Oyun otomatikman bir sonraki rakibi gözetleyen bir Scout koyuyor genelde, bunu da dünyayı dolaşmaya yollayın, zira söylediği şeyler genelde aynı ve pek de yardımcı olmuyor. Eğer gerçekten özel bir rakiple karşı karşıyaysanız bir maçlarını bizzat izleyebilirsiniz ama dürüst olmak gerekirse pek de fark ettiğini söyleyemeyeceğim. Eğer feci üşeniyorsanız genelde aşağı yukarı her oyunda kaliteli çıkan oyuncular şunlardır: "Dean Bouzanis (GK), Antunes (DL), Freddy Adu (AMC), Mehmet Topuz (MR), Tevfik Köse (FC), Carlos Vela (AM/FC), Cesar Lindado (FC)"
Taktik olarak ise size net olarak söyleyebileceğim tek şey AMC pozisyonunun ve o pozisyonda oynayan oyuncunun playmaker görevi edinmesinin inanılmaz önemli olduğu. Eğer Creativity ve Passing'i yüksek bir oyuncu o mevkiye yerleştirilirse takımınız gerçekten çok iş yapar. Oyun kurucunun önüne tercihen bir veya iki forvet, veya kanatlarına iki hızlı, iyi orta yapan oyuncu koyabilirsiniz. Defans olarak 4'lü hattan şaşmayın, sol ve sağ beklere ileri çıkma opsiyonu verin ve bunları hızlı oyunculardan seçin ki çabuk dönebilsinler. Ortanın ortası ise bir nevi squash tahtası olsun, sıkışan DC ve AMC paslarını oraya aktarabilsinler diye oraya koyacak oyuncuyu Teamwork'ü ve Passing'i yüksek olanlardan seçin. Bol şanslar. – ***Yiğitcan@ABD***

Üçgen, Daire, X, Kare, R1, Üçgen, Kare, X, Daire, R1 tuşlarına basınç
**Bölüm seçimi**: Sol, Sol, Sol, Sol, L1, Sağ, Sağ, Sağ, Sağ, R1 tuşlarına oyun sırasında basınız.

### HALO 3
**XBOX 360**

Hileler sadece Local Match veya Replay'de aktive edilebilir. Hileleri yaparken 3'er saniye basılı tutmanız gerekmektedir.
**Silah saklar:** Sol Bumper + Sağ Bumper + Sol Analog Stick Click + Aşağı (D-pad)
**Koordinatları gösterir (Kamera modu):** Sol Bumper + Sağ Bumper + Sol Analog Stick Click + Yukarı (D-Pad)
**Pan-Cam (koordinatlar açıkken):** Sol ve Sağ Analog Stick'e basılı tutun + Sol (D-pad)

### JUICED 2
**PS2**

Hileleri girerek gizli yarışları açarsınız ve eğer yarışı kazanırsanız araç sizin olur.
**Nissan Skyline R34 GT-R:** JWRS
**BMW Z4 ROADSTER:** GVDL
**SEAT LEON CUPRA R:** FAMQ
**SALEEN S7:** WIKF
**HYUNDAI COUPE 2.7 V6:** BSLU
**MITSUBISHI PROTOTYPE X:** DOPX
**KOENIGSEGG CCX:** KDTR
**INFINITY G35:** MRHC
**NISSAN 350Z:** PRGN

### LAIR
**PS3**

Kodları Cheat menu'den girebilirsiniz.
**Chicken Curry video:** chicken
**Hot Coffee video:** 686F7420636F66666565
**Tüm görevlerin tüm bölümleri için Stable opsiyonunu açar:** koelsch

### LEGO INDIANA JONES
**PC**

Üniversitedeki matematik sınıfına gidip istediğiniz hileyi girin.
**Baranca**: 04EM94
**Boxer**: 8246RB
**Captain Katanga**: VJ3TT3
**British Trooper** - DJ5I2W
**Chucin** - 3NK48T
**Colonel Dietrich** - 2K9RKS
**Colonel Vogel** - 8EAL4H
**Enemy Bazookaman** - S93Y5R
**Enemy Butler** - VJ48W3
**Enemy Communications Officer** - 1MF94R
**Fedora** - V75YSP
**Kaokan** - WMO46L
**Laoche** - 2NK479
**Maharaja** - NFK5N2
**Major Toht** - 13NS01
**Sherpa Gunner** - ND762W
**Willie (DJ)** - VK93R7
**Wuhan** - 3NSLT8
**Hazine dedektörü**: VIKED7
**Düşmanları etkisizleştirir**: VKRNS9
**Hızlı kazar:** 378RS6
**Yenilmezlik**: B83EA1

### LOST PLANET: EXTREME CONDITION
**PS3**

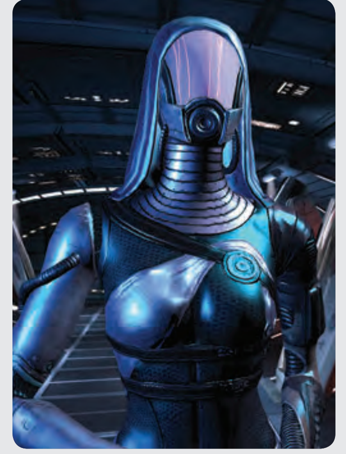
**Sınırsız cephane**: Oyunu dondurun ve R2, R1, Üçgen, Kare, Sağ, Aşağı, Sol, L1, L2, R2, R1, Üçgen, Kare, Sağ, Aşağı, Sol, L1, L2, R2, L2, L1, R1, Üçgen, Sol, Aşağı, Kare, R1+L1 tuşlarına basın (Sadece Sotory modunda Easy'de kullanılabilir)
**Sınırsız sağlık**: Oyunu dondurun ve Aşağı (3kez), ;Yukarı, Üçgen, Yukarı, Üçgen, Yukarı, Üçgen, Yukarı (3kez), Aşağı, Kare, Aşağı, Kare, Aşağı, Kare, Sol, Üçgen, Sağ, Kare, Sol, Üçgen, Sağ, Kare, R1+L1 tuşlarına basın (Sadece Sotory modunda Easy'de kullanılabilir)
**T-ENG 500 puan eklenir**: Oyunu dondurun ve Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Kare, Üçgen, R1+L1 tuşlarına basınız. (Sadece Sotory modunda Easy'de kullanılabilir)
**Oyunun sonunu kontrol etmek**: Oyunun sonu boyunca L2+L1+R2+R1+Kare+Üçgen+Daire tuşlarına basılı tutun ve Test Player Wayne'in kontrolüne ulaşana kadar. Böylece Akrid'i yok etmek için uçabilirsiniz.

### MANHUNT 2
**Wii**

Aşağıdaki kodları ana menüden veya oyun içinde girerek aktifleştirebilirsiniz.
**Sınırsız cephane:** Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağo, Sol, Sağ, Sol, Sağ.
**Tüm bölümleri açar:** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ.
**Watermark 20 (oyunu dondurmalısınız):** ZZZCZZCCZ

### MASS EFFECT
**PC**

Oyunun yüklendiği BioWare\MassEffect dizinine gidin. Config'ten BIOInput dosyasını notepad ile açın. Engine.Console satırını bulun ve hemen altına şu yeni satırı yazın ConsoleKey=Tilde dosyayı kaydedin ve kapatın. Oyun esnasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve hileleri girin.
**Fly**: Uçmak.



**Giveall:** tüm gear'lar.
**Giveallarmorhuman X:** Tüm insan armor'ları (X=sayı)
**Giveallmorkrogan X:** Tüm Krogan armorları.
**Giveallmorquarian X**: Quarian armorları.
**Giveallmorturian X:** Turian armorları.
**Giveallbioamps** : Tüm bio amps'ları verir.
**Giveallgrenades X:** El bombalarını verir.
**Giveallomnitools:** Tüm omni tool'ları verir.
**Giveallweapons X:** Tüm silahları verir.
**Giveallxmods:** Tüm silah ve armor modifikasyonlarını verir.
**Givetalentpoints X**: X kadar talent puanı verir.
**Givesuperarmor:** Super Armor verir.
**Givesupergun:** Super Gun'ı verir.
**Givexp X**: Tecrübe puanı verir.
**Ghost:** sert cisimlerin içinden geçer.
**initsalvage X**: Medigel'i verir.
**Setrenegade X**: Renegade puanı verir.
**Teleport**: etrafta hızlı hareket edebilme.

### MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
**PC**

Oyunun kısa yoluna Command-Line'dan "-enableconsole" ekleyin (örneğin C:\Program Files\EA Games\Medal of Honor Airborne\UnrealEngine3\Binaries\Airborne.exe" –enableconsole )

Oyun esnasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki hileleri girin:
Uçar, duvarlardan geçer: **ghost**
Üçüncü şahıs kamerası: **Behindview 1**
God mod: **god**
Yavaş çekim: **Slomo .5**



Tüm silahlar için tüm ful cephane: **allammo**
Tüm silahları verir: **allweapons**
Tüm silahları, cephaneyi ve 100 adrenalin verir: **loaded**
Adını belirttiğiniz şekilde bir demo kaydeder: **demorec [demo adı]**
Demo kaydını durdurur: **stopdemo**

## NASCAR 08
**PS2**
**EA spor araçlarını açar**: Earn Your Stripes Mode'ta ad olarak **First:EASports Last: Car** girin.
**Tüm fantezi araçları açılır**: Earn Your Stripes Mode'ta ad olarak **Race ThePack** girin.

## NEED FOR SPEED: PROSTREET
**PC, PS3, PS2**
Kariyer modundaki Code Entry'ye hileleri girebilirsiniz.
**10.000$ ekler**: CASHMONEY *
**5 bedeva Repair Marker**: SAFETY-NET *
**Tüm bonuslar açılır**: UNLOCKALL-THINGS*
**Chevrolet Chevelle SS açılır**: HOR-SEPOWER
**Bedeva Collector's Edition güncellemesi**: COLLECTORSED&
**Coke Zero Volkswagen Golf GTI'ı açar**: ZEROZEROZERO
**Audi TT3.8 Quattro'yu açar**: ITSA-BOUTYOU
**Mitsubishi Lancer Evolution'ı açar**: MITSUBISHIGOFAR



**Energizer Lithium Dodge Viper'ı açar**: WORLDSONGESTLASTING* (NOT: * olanlar PS2 versiyonunda da işe yaramaktadır)

## NEUTOPIA
**Wii**
Ana menüden Password ekranıan gidin ve kodları girin.

**Oyuna 16 canla başlamak için:** 5ltgaKyUFxsWssUkjzmVAkcQ
**Level 4:** KgKc%h5oFfep Qy1XwcjZXDVn
**Level 5:** rZtW68PjCG%L 1d9gSJ2uzn7r
**Son Level:** TQinHIUCDOQJ I$ZEhVQJNAwl
**5 madalya, 78 bomba için:** yP5ESDjsMwPB NDCYSzhXr%PP

## NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER
**PC**
Oyun sırasında konsolu açın (') açın ve DebugMode 1 yazarak cheatmode'u aktifleştirin.

Soul Eater'u kaldırır ( Spirit energy'yi doldurmak için kullanışlı): **rs ka_se_terminate**
Soul Eater verir (100 spirit puanı verir): **rs ka_se_init**
Saati 1 saat ileri alır (bazı yerlere belirli zaman aralığında gidilebilmektedir): **rs ga_time_advance(1,0,0,0)**

## NEW SUPER MARIO BROS
**DS**
**Luigi ile oynamak**: Select a file ekranında L ve R tuşlarına basılı tutarak A tuşu ile save edilmiş bir oyun seçiniz.
**Gizli Challange modu**: Haritada Pause edin ve L, R, L, R, X, X, Y, Y tuşlarına basınız.

## NINJA GAIDEN SIGMA
**PS3**
**5 ekstra görevi açmak:** Mission mode ekranında Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Kare tuşlarına basınız.

## OKAMI
**Wii**
**Yenilmezlik:** 100 Stray Beats'i toplayın.
**999,999 yen:** Oyun biterken Credits'ten sonraki ekranda kaydedilmiş dosyadan oyuna başlayın.

## PATAPON
**PSP**
**Tree mini oyun**: Mission 2'de Pakapon şapkasını alınız.
**Flower mini oyun**: Creatures of the Sand'te Zapaton şapkasını alın, yağmuru yağdırın ve mor larvayı öldürün.
**Mountain mini oyun**: Mission 14'te Kimpon şapkasını alın.
**Cooking mini oyun**: Gashapon şapkasını Görev 17'de alın.
**Smith mini oyun**: Search for a Lucky Star'da Kampon şapkasını alın, yağmıyorken avlanın ve yıldızla konuşun, önce siyah yıldızı almanız gerek.

## PORTAL
**PC**
Options menüsüne girin, Controls'ü, sonra da Advanced'i seçin. Oyun içinde ~ tuşuna basarak konsolu açın ve sc_cheats 1 yazın. Sonra hileleri girebilirsiniz.
**İstek sayısına göre portal açılımını sağlar:** change_portalgun_linkage_id <0-3>
**Ağrılığı olan küp yaratır:** ent_create_portal_weight_box
**Enerji topu ateşler:** fire_energy_ball
**Portallar her hangi bir yüzeyde açılabilir:** sv_portal_placement_never_fail 1



## POKEMON BATTLE REVOLUTION
**Wii**
Profil sayfanıza gidip Self Introduction'dan aşağıdaki kodları girini.
**Shocking Secret Gift**: tko3-9jwp-34kl
**Magmortar**: jl49-05kn-odnv

## PRO EVOLUTION SOCCER 2008
**Wii**
**Mii Maç Modu için:** Champions Road'ta iken traingng ligini en tepede bitirin.
**Klasik Arjentine, Brazilya, İngiltere, Fransa, Almanya, İtalya ve Hollanda takımlarını açmak için:** Hangi takımın klasiğini istiyorsanız, o takımla World Cup'ı kazanmanız gerekmektedir.

## RACE DRIVER GRID
**PC**
**BMW 320si:** Kod olarak F93857372 yazın.
**BMW:** Kod olarak G29782655 yazın.
**Klasik araçlar için:** Kod olarak MUS59279 yazın.
**Paganini Zonda:** Kod olarak M38572343 yazın.
**Aston Martin DBR9:** Kod olarak P47203845 yazın.
**Tüm hileler için:** Tüm global yarışları birinci olarak bitirin. Ravenwest ile Head 2 Head yarışı açılacak. Onu da yenince tüm hileler açılacaktır (Bonus Codes adı altında)

## RATATOUILLE
**PSP**
Options > Extras > Cheats'e girip hileleri yazabilirsiniz.
**Kolay düşmanlar:** pieceocake
**Zor düşmanlar:** deepfryer
**Düşmanlar zarar veremez:** myhero
**Tüm videolar:** gusteauvid
**9.999 peynir:** saycheese
**Tam sağlık:** itscake



## DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS ipuçları
Oyundaki Mage karakterlerden yalnızca ilk dördü oyundaki en güçlü büyüler olan Terra büyülerini yapabiliyor: Fire Mage = Terra Fire, Ice Mage = Terra Ice, Wind Mage = Terra Wind ve Star Mage = Terra Star. Prism Mage ve Galaxy Mage ise oyundaki en güçlü Mage'ler (Galaxy en iyisi) ama Terra büyüsü yapamıyorlar. Peki bu sınırlamayı aşıp nasıl inanılmaz güçlü bir Mage yapabiliriz?
Galaxy Mage yaratabildiğiniz anda diğer beş Mage'i silin. Galaxy Mage ile sürekli büyü yaparak Omega büyülerine kadar ulaşın. Şimdi de bu Mage'i kullanarak kendinize ilk dört Mage'den öğrenciler yaratın. Bu öğrencilerle sürekli büyü yaparak Terra büyülerine ulaşın. Şimdi herhangi bir savaşta Galaxy Mage'e temas eden karelerden birine öğrencilerinden birini getirdiğinizde, Galaxy Mage'in o öğrencinin büyülerini de yapabildiğini göreceksiniz (0. level). İşte o büyüyü yapıp 1. levele çıktığınız anda büyüyü ezberlemiş olacaksınız. Dört öğrenci için de bunu tekrarlarsanız Galaxy Mage'iniz tüm Terra büyülerini öğrenmiş ve ortalığı yakıp yıkmaya başlamış olacak. ***- Eser***

### ROCKBAND
**PS3**
**Tüm şarkıları açmak için**: Press Start ekranında, Kırmızı, Sarı, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Mavi, Kırmızı, Sarı, Mavi tuşlarına hızla basınız.

### SILENT HILL: ORIGINS
**PS2**
**Konami Code Accolade (SH4'ten Vincent kostümü):** Oyunu en az bir kez bitirin ve oyun içinde Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, X, Daire tuşlarına basınız.

### SILENT HILL: ORIGINS
**PSP**
**Codebreaker:** Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, X, O tuşlarına basınız.




### SMACKDOWN! VS. RAW 2008
**PS3**
Cheats Code kısmında hileleri yazabilirsiniz.
**HHH ve HBK'nin DX kostümü açılır:** DXCOSTUME69K2
**Kelly Kelly'nin kostümü:** KellyKG12R

### SNIPER: ART OF VICTORY
**PC**
**Ölümsüzlük:** Oyun içinde ~ tuşuna basarak konsolu açın ve Cheat. GodMode() yazın.

### SOULCALIBUR 4
**PS3, Xbox 360**
**Algol**: Story modu yenin ve Algol'u yenin.
**Angol Fear:** Angol Fear'ı Story mode'ta yenin, bonus Charackter kısmında gözükecektir.
**The Apprentice:** Darth Vader veya Yoda ile Arcade modu bitirin.
**Zasalamel, Yun-seong, Yoshimitsu, Talim, Sophitia, Setsuka, Seong Mi-na, Rock, Lizardman, Cervantes, Amy karakterlerini açmak için** Character Creation'da 4000 Gold ile açabilirsiniz.
Tower of Souls Gear'daki katlarda alabileceğiniz item'ler şunlar:
**B5**: Dark Knight yeleği.
**B10:**Blade Ring: Raging Thunder
**B15:** Lapin Chapeau
**B20:**Repel Gem:Fox Demon
**B25**: Succubus Guantlets
**B30:** Demonic Armor
**B35:** Demonic Pauldrons
**B40:**Voodoo Crown
Oyunun PS3 versiyonunda sadece Darth Vader, Xbox360 versiyonunda sadece Yoda bulunmaktadır

### SPIDERWICK CHRONICLES
**PS2**
Aşağıdaki hileleri oyun esnasında, L1 + R1'e basılı tutarak girmeniz gerekmektedir.




## PUZZLE QUEST ipuçları
Puzzle Quest'i tüm karakter sınıflarıyla bitirmiş biri olarak iddia ediyorum ki en zevklisi Warrior idi. Peki bir Warrior'ın önünde kim durabilir, evet, oyundaki son düşman olan Lord Bane. Lord Bane'den önce karşılaştığınız her türlü yaratığı çok fazla zorlanmadan yenebildiğinizi düşünüyorum ama Bane'i ciddi anlamda zor yapmışlar, çünkü o bir Tanrı. Büyüleri çok az materyal gerektiriyor ve belli renkteki gemleri yok ediyor. Bunu yaptıkça da büyüleri daha da kuvvetleniyor. Yani onu hızlı biçimde öldüremezseniz, öldürme şansınız yok denecek kadar az. İşte burada devreye müthiş 30. level büyümüz Deathbringer giriyor. Bu büyü ile kırmızı mananızın yarısı kadar Kurukafa yaratabiliyorsunuz. Savaşa hemen kırmızı mana toplayacak şekilde başlayın ve mananız 40-50 civarındayken hemen bu büyüyü kullanın. Ortaya çıkacak olan Kurukafalar çok büyük ihtimalle müthiş zincirleme reaksiyonlar başlatacak ve bir anda Bane'in sağlığının yarısından fazlasını götürecek. Azıcık şans ile 2-3 Deathbringer'ın ardından Bane'i öldürüp oyunu bitirebilirsiniz. - ***Eser***



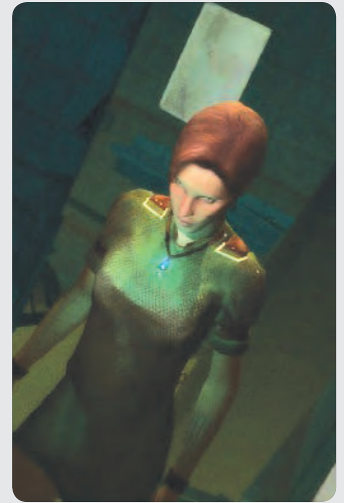
**Hasar almama**: Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, X, X, Üçgen, Üçgen.
**İyileştirme:** Üçgen, Kare, X, Daire, Üçgen, Kare, X, Daire.
**Combat Loadout**: Üçgen, Üçgen, X, X, Kare, Daire, Kare, Daire.
**Sınırsız cephane**: Kare, Kare, Kare, Daire, X, X, X, Üçgen.
**Field Guide açılır**: Daire, Daire, Daire, Kare, Üçgen, Üçgen, Üçgen, X.

### SUPER MARIO GALAXY
**Wii**
**Gizli karakter:** 120 yıldızı da toplayın. Comet Observatory'ye dönüp Rosalina'yla konuşun ve Bowser ile tekrar dövüşmek istediğinizi söyleyin. Bowser'ı dövün, Credit'lerin akmasını bekleyince bir mesaj çıkacak ve Luigi oynanabilir olacak.
**121. Yıldız:** Süper ultra gizli Grand Finale Galaxy, ancak oyunu hem Mario, hem Luigi olarak bitirip 120 yıldızı da alabilirseniz açılıyor. Burada 100 mor parayı toplarsanız, 121. yıldızı da alacak ve komple bitireceksiniz oyunu. Ayrıca Save dosyanızda o ana kadar kaç kere öldüğünüzü görebilirsiniz… Ve derhal bir psikoloğa koşabilirsiniz, SMG'yi iki kez tam olarak bitirdiyseniz insan olamazsınız.
**Cosmic Mario ile Yarışırken Hile Yapın:** Geri sayım başladığında İLERİ'ye basılı tutun, 2. ışık yandığında Z'ye basılı tutun ve yarış başladığında hemen A'ya basın. Kısa bir süre sarıya döneceksiniz ve fırlayıp Cosmic Mario'nun oldukça önüne geçeceksiniz.

### SUPER PUZZLE FIGHTER 2
**PS3**
(Karakter seçme ekranında...)
**Devilot'la oynamak için:** Morrigan seçiliyken Aşağı tuşuna basın.
**Akuma'yla oynamak için:** Hsien-KO seçiliyken Aşağı tuşuna basın.
**Dan'la oynamak için:** Donovan seçiliyken Aşağı tuşuna basın.
**Anita'yla oynamak için:** L1 veya R1'e basıp Donovan seçiliyken X'e basın.
**Mei-Ling'le oynamak için:** L1 veya R1'e basıp Hisen-Do seçiliyken X'e basın.
**Bat'la oynamak için:** L1 veya R1'e basıp Morrigan seçiliyken X'e basın.
**Alternatif Super/Special hareket:** Karakter seçerken L1 veya R1'e basılı tutun.

### SURF'S UP
**PSP**
Extras'dan Cheat Codes bölümünden hileleri girebilirsiniz.
**Arnold'la oynama:** TINYBUTSTRONG
**Tüm multi bölümler:** MULTIPASS
**Elliot'la oynama:** SURPRISEGUEST
**Geek'le oynama:** SLOWANDSTEADY
**Tank Evans'la oynama:** IMTHEBEST
**Zeke Topanga'yla oynama:** THELEGEND

### SWAT: TARGET LIBERTY
**PSP**
Hile yazılacak konsolu açmak için; oyun sırasında oyunu dondurun ve L + R + Üçgen + Sol tuşlarına basılı tutun. Açılan pencereye hileleri girebilirsiniz.
**Yenilmez olur (Player):** Kare, Yukarı, Aşağı, Aşağı, X, Sol, Yukarı, Aşağı.
**Yenilmez olur (Officer):** Üçgen, Yukarı, Sağ, Sağ, Sağ, Sol, Sol, Sol.
**Yenilmez olur (Siviller):** Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sağ.
**Sınırsız cephane:** Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Sol, Sağ, X, X.
**Tüm karakterler açılır**: Sol, Kare, Yukarı, Üçgen, Aşağı, X, Sağ, Sağ.
**Görünmez olur (Player):** Sağ, Sol, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol.
**Tüm silahlar açılır**: X, Kare, Üçgen, X, Kare, Üçgen, Sol, Sağ.



### THE EXPERIMENT
**PC**
**Gizli dosyalar için kullanıcı adı-şifre-Code sıralaması:**
l.nicholes-euryhmia-arcane, m.zeitfel-memoriam-12345, f.pierre-tyriades-polybius, j.palmer-ud03, a.melik-neuroleptic-success, m.loyd-1141-131451-95, a.leonard-p38-rigour, p.provence-ra-bouillabaisse

## THE LEGEND OF SPYRO: THE ETERNAL NIGHT
**PS2**
**Sınırsız sağlık**: Oyunu dondurun ve Üçgen, Üçgen, Kare, Daire, Kare, Daire, Üçgen, R1, L1, L2, L2, Üçgen, R2 tuşlarına basınız.
**Sınırsız büyü:** Oyunu dondurun ve Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, L1, R1, L1, R1 tuşlarına basın.

## THE SIMPSONS GAME
**PS2**
Kodları Extras menüsündeyken girmelisiniz.
**Tüm karakterler için sınırsız güç:** Daire, Sol, Sağ, Daire, Kare, L1
**Tüm Cliches açılır:** sol, Kare, Sağ, Daire, Sağ, L1

## THE SIMS 2: CASTAWAY
**PC**
Hileleri oyun sırasında girmeniz gerekmektedir. Cheat Box'ı çıkarmak için aynı anda Ctrl + Shift + C tuşlarına basmanız gerekmektedir.
**Cheat modundan çıkar**: exit
**Cheat Box genişler**: expand
**1000 resource puan**: kaching
**50.000 resource puan**: motherlode
**Yaşlanmayı açar kapatır**: aging off (on)

## THE SIMS 2: CASTAWAY
**Wii**
Cheat Gnome'u açmak için hızlıca B, Z, Yukarı, Aşağı, B tuşlarına basınız. Cheat Gnome'yi bulun ve aşağıdaki kodları girin.
**Tüm motivasyonlar:** -, +, Z, Z, A.
**Tüm planlar:** +. +, -, -, Z.
**Tüm Crafting resource'ları:** A, A, Aşağı, Aşağı, A.
**Maksimum Food:** Sol, Sağ, Sol, Sağ, A
**Maksimum relationship:** Z, +, A, B, 2.
**Yetenek ekler:** 2, Yukarı, Sağ, Z, Sağ.
**Vest ve Tanktop'u açar:** Z, Z, A, Z, 2

## THRILLVILLE OFF THE RAIL
**Wii**
**500 Thrill puanı**: ZCBZCBC
**50.000$** : CZBZCBA
**Tüm mini oyunlar açılır**: CZBZCB>
**Tüm görevler açılır**: CZBZCBZ
**Tüm parklar açılır**: CZBZCBC

## TIGER WOODS PGA TOUR GOLF 08
**PS2**
Option'dan Password'e girdikten sonra kodları girebilirsiniz.
**Tüm golfçular açılır:** GAMEFACE
**Bridgestone eşyaları:** SHOJIRO
**Cobra eşyaları:** SNAKEKING
**Grafalloy eşyaları:** JUSTSHAFTS
**MacGregor eşyaları:** MACTEC
**Mizuno eşyaları:** RIHACHINRZO
**PING eşyaları:** SOLHEIM
**Nike:** justdoit

## TIMESHIFT
**XBOX 360**
**Krone'yu Multiplayer'da açmak için**: Options'tan multiplayer'ı seçin, sonra Model'i. Sol tuşuna basark Krone'un üzerine gelin. Y'ye basarak **RXYMCPENCJ** yazın



## PERSONA 3 FES ipuçları
**1-** Oyundaki en güçlü persona *Orpheus Telos*. Almighty hariç bütün saldırılara direnci var, *Victory Cry* yeteneği sayesinde başarılı bir savaşın ardından HP ve SP'nizi yenileyebiliyor, ve *Fool* arcana'sına bağlı olduğu için fusion sırasında her türlü yeteneği miras olarak alabiliyor. Ama büyük olasılıkla 90. seviyedeki bu personayı asla göremeyeceksiniz, çünkü oluşturabilmeniz için bütün sosyal bağlantılarınızı tek bir oyun süresi içerisinde tamamlamanız gerekiyor.
**2-** Oyundaki en güçlü saldırı, *Helel* ve *Satan* ikilisi kullanılarak gerçekleştirilen *Armageddon*. Bütün düşmanlarınıza 9999 almighty hasarı veren bu yetenek sayesinde *Reaper'ı* bile tek vuruşta alt edebilirsiniz, ama pek eğlenceli olduğu söylenemez.
**3-** Ne yapın ne edin *Emperor* sosyal bağlantısını mutlaka tamamlayın. 57. seviyeye ulaştığınızda çağırabileceğiniz *Odin* adlı persona, özellikle *Thunder Reign* (oyundaki en güçlü elektrik büyüsü, düşmanı %99 ihtimalle sersemletip kritik saldırılara açık bırakıyor) ve *Spell Master* (bulunduğu personadaki tüm büyülerin SP gereksinimini yarıya indiriyor) yetenekleri sayesinde oyunun sonuna kadar favorilerinizden biri olacak. *Reaper'ı* alt etmenin *Armageddon'*dan sonraki en kolay yolu da yine *Odin'i* kullanmak.
***- Eren***

## TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2
**PC**
Konsolu açıp aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.
**TAR21 Assault Rifle**: cheatcode 3311xbxby11y
**M468 Assault Rifle**: cheatcode 1y3a4x2b442x

## TWISTED METAL: HEAD ON
**PS2**
Hileleri aktif hale getirmek için oyun içinde R1 + R2 + L1 + L2 tuşlarına basılı tutmanız gerek.
**Hasar almaz:** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sağ, Sol, Aşağı, Yukarı.
**Sınırsız silahlar**: Üçgen, Üçgen, Aşağı, Aşağı.
**Mega silahlar**: X, Üçgen, X, Üçgen.
**Super hasar veren silahlar**: X, X, Yukarı, Yukarı.
**Radial Blast:** Sol, Sol, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ.
**Sağlık için silahları satma:** Üçgen, X, Kare, Daire.

## TWO WORLDS
**XBOX 360**
LB + RB tuşlarına basılı tutarken A'ya basın. Açılan ekranda kodları girebilirsiniz.
**Armor of Darkness:** Bonuscode 9728-1349-2105-2168
**Aziraal's Sword of Fire:** BonusCode 9470-4690-1542-1152
**Great Shield of Yatolen:** Bonuscode 9470-6557-8820-9563
**The Great Bow of Heaven's Fury:** Bonuscode 9447-1204-8639-0832
**Tüm Skill'ler açılır:** ec.dbg. skills
**Skill puanı ekler:** ec.dbg. addskillpoints
**X kadar altın ekler:** AddGold X
**X kadar Param ekler:** AddParamPoints
**X kadar Exp ekler:** AddExperiencePoints XXX
**Lockpick yaratır:** Create Lockpick
**Level Up:** ec.dbg. levelup
**Harita açılır:** ResetFog

## UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE
**PS3**
**Time's Up videosunu açmak**: Rewards'tan Time's Up video üzerine gelin ve L1, Sağ, Kare, Aşağı, Sol, Üçgen, R1, Yukarı tuşlarına basın.
**Grave Robbing videosunu açmak**: Sol, R2, Sağ, Yukarı, L2, Üçgen, Kare, Aşağı tuşlarına basın
**Concept art Bonus 1 videosunu açmak**: L2, Sağ, Yukarı, Kare, Sol, Üçgen, R1, Aşağı tuşlarına basın.
**Bonus 2 videosunu açmak**: Kare, L!, Sağ, Sol, Aşağı, R2, Üçgen, Yukarı tuşlarına basın.
**Drake'nin beysbollu T-shirt'ü**: Oyunu dondurup Rewards'a gelin ve Sol, Sağ, Aşağı, Yukarı, Üçgen, R1, L1, Kare
**Crushing zorluk seviyesi**: Oyunu Hard'ta, 22 bölüm boyunca hiç zorluk seviyesini düşürmeden bitirin.

## UNREAL TOURNAMENT 3
**PS3**
**Alanna (Necris)'i açmak için**: Custom Character ekranına girin ve phayder yazın.



**Ariel (Iron Clad)'i açmak için:** Custom Character ekranına girin ve jihan yazın.

## WARHAMMER 40K DAWN OF WAR: SOULSTORM
**PC**
Oyunun kısayolundaki Hedef'in sonunda **–Dev** parametresini ekleyin. Oyundayken de konsolu Ctrl + Shift + ~ tuşlarına basarak açın. (Game Option'dan Allow Cheats'e Evet deyin.
**Sisi kaldırır**: fog_toggle
**Ani bina inşaatını sağlar**: sd_instant_build=1 (sıfır kullanıldığında da kapatır)
(Skirmish modunda)
**Belirtilen kadar Power alınır**: cheat_power(?)
**Belirtilen kadar Requistion alınır**: cheat_requisition(?)
**Tüm haritayı gösterir**: cheat_revealall
**İntihar:** cheat_killself
**Taskbar'ı saklar**: taskbar_hide (taskbar_show ile de gösterilir)

Dell™, Windows Vista® Home Premium ürününü önerir.

# XPS M1330







**1799$+KDV**

## XPS M1330

- Intel® Centrino® Duo İşlemci Teknolojisi
- Intel® Core™ 2 Duo İşlemci T8300
- (2,4Ghz, 800Mhz, 3MB L2 Cache)
- Intel® Crestline-PM 965 Yonga Seti
- Wireless Dell 1395 (802.b/g) Mini Card
- Microsoft Windows Vista™ Home Premium
- 3 GB 667 Mhz DDR2 SDRAM (1x2048, 1x1024)
- 250GB 5400RPM Harddisk
- nVidia® GeForce Go 8400M GS Ekran kartı
- 13.3" WXGA (1280x800) Çözünürlük
- 2.0MP Web Kamera / 1.8 Kg.

# GERÇEK MOBİLİTE

**Sınıfının en ince ve en hafif notebook'larından olan XPS M1330 ile gerçek mobilite, üstün performans ve kusursuz güzelliğin tadını çıkarın.**







World'e özel peşin fiyatına
5 Worldtaksit
WORLD

www.koyuncu.com.tr | Dell™ Türkiye Distribütörü

KOYUNCU

# ORGANİZE SANAYİ



## ZİHİN KONTROLLÜ SANAYİ BÖLGESİ

Organize Sanayi'nin direği Tuğbek Usta sizleri gelecekten haberdar etmek için Alamanya yollarına düşünce, atölye de bana kaldı. Açtım klimayı, geçtim karşısına. Bir süre serin serin bakıştık yaz sıcağında. Bir an aklıma geldi, haykırdım "Ben de sevmiyorum Mek'leri!" diye. Bayağı bir yankılandı o öyle kendi kendine. Malum sanayi bölgesi burası, gürültüsü eksik olmuyor. Kendi gürültüm de eklenince üstüne, tahammül edemez oldum gerçekten. 2 aydır kafamda gezdirdiğim NIA'nın üstüne bir de Sony kulaklığımı geçirdim, iyice şaştı görüntüm. Ama güzel oldu tabii. Sanayinin gürültüsü, kiri pası içinde önce bir ürünle iç huzuru bulduk, sonra bir diğeriyle sessizliği. NIA, sen neymişsin be NIA. Hangi ürünün kullanma kılavuzunda gördünüz böyle talimatlar bugüne kadar? Önce rahat bir pozisyonda oturun, zihninizi boşaltın ve gevşeyin. Oyun oynamayı unutturup, çocukluğunuzu anlatma ihtiyacı duyuran ilk ve belki de son kontrol cihazı. İş başında bu kadar gevşemek doğru değil ama. Ne ekran kartı savaşlarında son bomba, ne Nvidia'nın PhysX sürücüleri, ne de internet bağlantımı göçerten gündelik yazılımlarım kıramadı dalgamı. Sessizliği dinledim, sıkılınca açtım müziğimi. NASA'nın başına gelenlere bir kahkaha attım sonra. İyi güldük ama. Hadi artık azıcık kestirelim…
Tuuu! Tuğbek Usta geldi, uyku yalan oldu. Ben yine işimin başına döneyim.

**KAAN ALKIN**

## Organize Sanayi Üretim Alanları



# Samsung dizüstü piyasasına hızlı girdi

Samsung sonunda dizüstü ürünlerini Türkiye pazarına sokuyor. Satışları masaüstü sistemlerle artık başa baş olan dizüstü piyasasında rekabet oldukça yüksek. Ve Samsung da 21 Ağustos'ta yaptığı tanıtımla, bu alandaki iddiasını ortaya koydu. Tanıtımı yapılan ilk ürünler, Q ve R serisi dizüstü bilgisayarlardı.

Ev elektroniği, bilgisayar bileşenleri gibi konularda başarı yakalayan Samsung, dizüstü piyasasında da kısa sürede söz sahibi olmayı hedefliyor. Kolay taşınabilirlik, kalite ve yüksek performans anahtar kelimeleriyle yolan çıkan Samsung'ların performansları hakkında elimize geçip test edene kadar kesin bir şey söyleyemeyeceğiz ama inanılmaz şık olduklarını şimdiden belirtmeliyiz.

12.1" ve 13.3" ekranlara sahip Q210 ve Q310 çok sık seyahat eden, dizüstü olmadan bir yere gitmeyen, hareketli yaşam tarzına sahip kullanıcılar için tasarlanmış. R serisi ürünleriyse daha yüksek performans, harici grafik, bileşen opsiyonlarıyla biraz daha keyfine düşkün kullanıcıları hedefliyor.

Her iki serinin de ilginç özelliklerinin başında silver-nano teknolojisi geliyor. Klavye üstüne serpiştirilmiş gümüş iyon tozları, bakteri oluşumunu engelliyor ve standart bir dizüstüne göre çok daha uzun süre hijyenik bir çalışma ortamı yaratıyor. Protect-o-Edge özel kaplaması sayesinde de ince ve narin görünümlü ürünlerimiz darbelere karşı ekstra korunuyor.
Intel Centrino 2 ve Intel Core 2 Duo işlemcileri tercih eden Samsung, 1-4GB bellek seçeneklerine sahip. Ayrıca R serisinde DDR3 bellekler kullanıyor. Nvidia GeForce 9600M GS (256MB) ve 9600M GT (512MB) harici grafik işlemci opsiyonlarıyla gelen R560 oyunculara uzaktan göz kırpıyor. Yeni Samsung'ların fiyatları da pek öyle yuva yıkacak cinsten olmayacak. Elbette biz onların yalancısıyız, bekleyip göreceğiz. Savaşa hoş geldin Samsung, touchpad'ine kuvvet!








# OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

| | |
|---|---|
| İŞLEMCİ: | Intel Core 2 Duo 7300, Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650 |
| ANAKART: | Asus Formula Maximus Special Edition, Asus Formula Rampage, Asus P5Q |
| EKRAN KARTI: | Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX |
| DVD SÜRÜCÜ: | Samsung Writemaster DVD-RW x 20 |
| SABİT SÜRÜCÜ: | Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ) |
| BELLEK: | OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit |
| CPU SOĞUTUCU: | OCZ Vendetta CPU Cooler |
| GÜÇ KAYNAĞI: | High Power 1000 Watt |
| MONİTÖR: | Samsung 226CW |




ASUS Rock Solid · Heart Touching
SAMSUNG
OCZ Technology
intel Core 2 Extreme inside

# Gigabyte EP45 Extreme

## HIZ YAPARAK SERİNLEMEK İSTEYENLER İÇİN - KAAN ALKIN

Sistem bileşenleri arasında en fazla özelliği ve teknolojiyi barındıran ürün anakartlar olsa gerek. Hemen her özelliğiyle beğenimi kazanmış 6-Q serisinden sonra, Gigabyte yine dolu dolu bir anakartla karşıma çıkıyor. Hem kaliteli, hem hızlı, hem serin, hem de yeşilci olmayı başarabiliyor mu bakalım.

Ürünün dikkatimi çeken ilk özelliği *Hybird Silent Pipe* soğutma sistemi oldu. Bu tür soğutma sistemlerine daha önce başka markaların ürünlerinde de rastlamıştık. Ancak ekran kartının üstüne denk gelen devasa soğutucu daha önce görmediğimiz bir manzara olarak karşımıza çıkıyor. Kuzey köprüsünden güney köprüsüne kadar uzanan soğutucuların yanına, hem kasaya hem de soğutucu bloğuna vidalayarak monte ettiğimiz ekran kartı boyutlarında soğutucumuz eklenince görüntü ilginç bir hal alıyor. Elbette bu kadar soğutucu sadece gösteriş için yerleştirilmemiş ürüne. Ürün direkt overclock'çuları hedef alıyor. Ve mevcut soğutma sistemiyle, standart sistemlere oranla %30 daha serin bir çalışma ortamı sağlıyor. Ergonomi olarak PCI-E üstünde yer alan PCI slotunu kullanmadığınız sürece bir sorun da yaratmıyor.

Overclock severleri hedefleyen ürünün tek hedefi bu değil gibi geliyor bana. Düzgün rekabet baldan tatlı

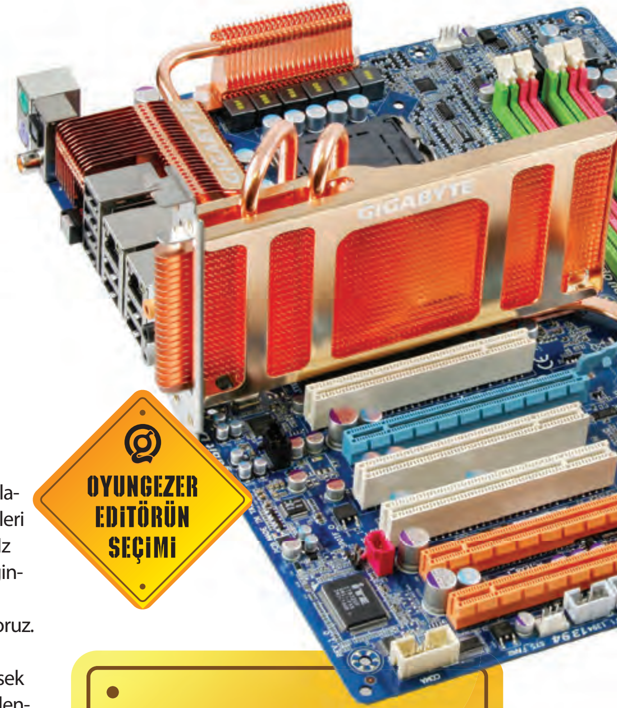
| TEKNİK ÖZELLİKLER | |
|---|---|
| Çipset | P45 Extreme |
| Güney Köprüsü | ICH10R |
| Soket | LGA775 |
| Bellek | DDR2 1200/1066/800/667MHz 4xDIMM 16GB'a kadar |
| FSB | 1600/1333/1066/800MHz |
| Genişleme Slotları | 1 x PCI Express x 4 slot<br>1 x PCI Express x1<br>2 x PCI Express x16 slot (CrossfireX durumunda ikinci slot 8x)<br>3 x PCI |
| Ağ | 2 x Realtek 8111C (10/100/1000 Mbit) |
| Ses | Realtek ALC889A 8-kanal HD |
| USB | 8xUSB 2.0 |

elbette ama biraz Asus'un performans serisi hedef alınmış gibi geliyor bana. Böyle hisset ki en büyük etken anakartın üstüne açma ka clear CMOS ve reset tuşlarının eklenmiş olm panele yerleştirilen CMOS tuşu her daim kaz açık. Güç ve reset tuşlarıysa kartın fazlaca ka bir noktasında yer aldığından her zaman eri olmuyorlar.

### YETER OVERCLOCK DEDİĞİM

Ürünün iki modeli bulunuyor piyasada. Bizi incelediğimiz EP45 Extreme, DDR2 bellekleri kullanıyordu. EP45T Extreme modeliyse DDR3 bellekleri kullanıyor. Sistemin 1200MHz bellek ve 1600MHz FSB hızlarına destek veriyor olması yukarıda değindiğimiz soğutma becerileriyle birleşince, "neden overclock'çular için?" sorusunu cevaplamış oluyoruz. Ürün üstünde ayrıca hata teşhisleri için bir LED göstergesi bulunuyor. Overclock, yüksek ısı, yüksek voltaj gibi sorunlarda birinci ağızdan bizleri bilgilendirebiliyor. Overclock'çular, hadi iyisiniz yine diyorum. Çünkü bir daha overclock yazmak istemiyorum (kaçınılmaz tabii).

Gigabyte teknolojileri de güzelce yedirilmiş ürüne. Öncelikle Dual BIOS sayesinde her zaman güvendeyiz. Teaming özelliği sayesinde ürün üstündeki iki ethernet girişini aynı anda kullanarak ağ üzerinde bant genişliğimizi iki katına çıkartarak kullanabiliyoruz. Geliştirilen EasyTune yazılımıyla üçüncü parti bir yazılıma ihtiyaç duymadan donanımımız üzerinde her türlü oynamayı yapabiliyoruz. Yeşili seven Gigabyte, güç tüketimi konusunda da girişimlerine devam ediyor. VRD11.1 ve DES teknolojilerine sahip ürün, sistem yükünün düşük olduğu anlarda tek fazda çalışarak güçten tasarruf ediyor. Bu faz sisteminden "vitesli" şeklinde bahsediliyor sürekli, nedense güldürüyor beni.




**İNCELEME**
**Performans: 5** ★★★★★
**Fiyat: 3** ★★★
**Artılar:** Güçlü soğutma, Yüksek FSB hızı, Yüksek performans
**Eksiler:** Corssfire da iki slot x16 çalışabilseymiş
**Üretim:** Gigabyte www.gigabyte.com.tr
**İthalat:** Arena www.arena.com.tr, Kont www.kont.com.tr
**Fiyatı:** 329 $ + KDV

Uzun lafın kısası Gigabyte yine dört dörtlük bir ürünle karşımıza çıkıyor. Overclock'çular kadar oyuncuları da mutlu edecek EP45 Extreme, performans odaklı anakartlar arasındaki rekabeti de kızıştırıyor. Az olan DDR3 seçeneklerini EP45T modeliyle arttırıyor olması da cabası. İşin güzel yanı iki modelin fiyatları aynı.

# Akasa Libra Notebook Cooler

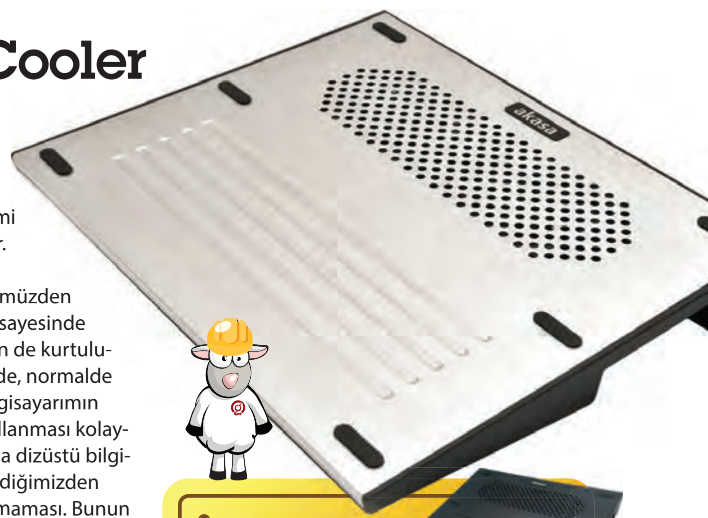
## DİZÜSTÜNÜ TER BASANLARA - KAAN ALKIN

Masaüstü sistemlerimizi yaz sıcaklarında serin tutabilmek için pek çok çözüm geliştirdik, türlü türlü ürün inceledik. Ancak bu sıcaklarda hem kendi terleyen hem de bizleri terleten dizüstü sitemlerimizle pek ilgilenemedik. Neyse ki Akasa'nın getirdiği çözüm sayesinde bu konuyu da masaya ya da dizlerimize yatırabiliriz artık…

Masaüstü sistemlerin aksine montaj derdi olmayan bir dizüstü soğutma çözümü Akasa Libra. Üstelik farklı kullanım alanlarına da sahip ama bunları birazdan konuşuruz. Önce size, ürünün nasıl kullanıldığını basitçe anlatayım. Libra'yı ambalajından çıkartıyorsunuz. Masanın üstüne koyuyorsunuz. Dizüstü bilgisayarınızı da üstüne yerleştiriyorsunuz. USB ara kablosunu herhangi bir USB bağlantı noktasına takıp, aletin düğmesine basıyorsunuz. Cihazın alt kısmında yer alan iki adet 70mm fan sayesinde dizüstünüz serinlemeye başlıyor. 15.4 inçe kadar dizüstü sistemler için tasarlanan ürünün üstünde bizim gördüğümüz en büyük eksiklik bir USB hub'a sahip olmayışı oldu. Üstünde ekstra bir USB bağlantı noktası bulunuyor ama bu sadece sistemimizden götürdüğü USB'nin eksikliğini gideriyor. Ayrıca buraya güç tüketimi düşük bir aygıt takmamız gerekiyor.

Libra'nın metal yüzeyi ısıyı dizüstümüzden uzaklaştırırken, 6 adet lastik ayağı sayesinde sistemimiz kaymaktan, düşmekten de kurtuluyor. Libra'nın açılı tasarımı sayesinde, normalde pek iyi geçinemediğim dizüstü bilgisayarımın klavyesine de ısınır gibi oldum, kullanması kolaylaştı. Libra'nın bir kusuru varsa, o da dizüstü bilgisayarımıza bir şekilde sabitleyemediğimizden kucakta kullanmanın pek kolay olmaması. Bunun dışında özellikle oyun oynarken kendinden geçip fanlarını bas bas bağırtmaya alışık dizüstü bilgisayarımı serinletmeyi ve sakin sakin çalışmaya ikna etmeyi başarmış olması, Libra'yı sevmem için yeterli bir sebep.

Fiyatı oldukça uygun ve soğutma konusunda hayli başarılı bir cihaz Libra. Elbette gönül isterdi ki en azından bir USB hub eklenerek işlevleri biraz daha artırılsaymış…






**İNCELEME**
**Performans: 4** ★★★★
**Fiyat: 3** ★★★
**Artılar:** Serin dizüstü, 70mmx2 fan, Uygun fiyat
**Eksiler:** Tek işlev bizi kesmedi
**Üretim:** Akasa www.akasa.com.tw
**İthalat:** Akortek www.akortek.com.tr
**Fiyatı:** 30$ + KDV

# OCZ Reaper HPC PC2 8500

## SENİ SEVİYORUM OCZ - KAAN ALKIN

Başlığı bir yerden gözünüz ısırıyor değil mi? Şubat sayısında görmüş müydünüz ne bu ürünü? Yok canım. İki kere inceleyecek değiliz ya... Tamam kızmayın canım, açıklayayım hemen durumu.

Şubat sayımızda incelemiştik bu ürünü, haklısınız. Ancak 2GB DDR2 kitti kendileri. OCZ bakmış biz çok sevdik ürünü, uzun süre test sistemimizde de kullandığımızı görünce bari bir de 4GB kitini yapalım demiş aynı modelin. Durum bundan ibaret sevgili oyungezerler. Ne yalan söyleyeyim çok da iyi yapmış OCZ. "Peki tek farkı kapasitesi mi?" diye soruyor dergiyi şu anda vapurda okumakta olan bir oyungezer. Elbette değil diyorum ben de. 2GB üründe kullanılan soğutma sistemi aynen kullanılmış. O zaman da gayet hoşumuza giden soğutucular işlerini halen hakkıyla yerine getirmeye devam ediyor. Ürünün en önemli farkı (ki fark değil aslında kelime oyununa bak şimdi), gecikme sürelerinin artan bellek miktarına rağmen değişmemiş olması. 1066MHz, 5-5-5-15 gecikme süreleriyle 2.2V'ta çalışıyor belleklerimiz.

179$'lık fiyat etiketi biraz yüksek görünebilir ilk anda. Ancak aynı performans ve kapasite sınıfında yer alan ürünlere göre gayet iyi bir fiyat bu. Ömür boyu garantiyi de, performans, kalite ve makul fiyatın yanına ekleyince bir OCZ ürününe daha Editörün Seçimi etiketini yapıştırmak durumunda kalıyorum. Allahtan sayılı falan değil bunlar. Yoksa OCZ'ye kurban etmiştik hepsini.

**İNCELEME**
**Performans: 5** ★★★★★
**Fiyat: 3** ★★★☆☆
**Artılar:** Yüksek kapasite, Düşük gecikme süreleri
**Eksiler:** Yok
**Üretim:** OCZ www.ocztechnolohy.com
**İthalat:** Akortek www.akortek.com
**Fiyatı:** 179$ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ




# Creative INSPIRE T10

## SUBWOOFER'SIZ DA OLUYORMUŞ - KAAN ALKIN

Atölyeye gelip de Creative imzalı bir ses kartı göremeyince şaşırdım önce. Creative dediğin haftada bir yeni ses kartı getirmeden rahat edemez halbuki. Baktım T10 bırakıp kaçmışlar bir tane. Yok cep telefonu olan değil, hayır MP3 çalar olanından da değil. 2.0 hoparlör kendileri.

Organize Sanayi'ye biraz gecikmeli olarak ulaşan T10, şık bir görünüme sahip. Piyano siyahı ürün, masaüstü bir set için biraz irice. Karşıdan bakarken eh ince sayılır derken, derinliği görünce ürküyor insan biraz. 5W RMS iki kanal ses sahibi T10 ayrıca bir subwoofer'a sahip değil. Onun yerine basları Creative'in BasXPort teknolojisini kullanarak veriyor. Açıkçası bu bas imitasyonu olayını ben pek tutmuyorum. Sesi fazla açmadığınız sürece pek bir sorun yok ama yüksek sesle müzik dinlemeye kalktığınızda, cihaz "beni aşar" moduna girip, cızır cızır yırtıyor ortalığı.

Ürünün ön panelinde ses ayar ve ton düğmeleri bulunuyor ama tonun sese pek mantıklı yollardan müdahale edebildiğini söyleyemem. Kısa bir süre uğraştıktan sonra vazgeçip ikinci kademede sabitleyip ses ayarlarını bilgisayarımdan yapmayı seçtim. Ürünün iri adaptörü de aramızı bozan bir diğer etken oldu.

Sonuç olarak fena değil deyip geçebileceğimiz bir ürün T10. Fiyatı gayet makul. Ancak almadan önce sesini bir duymanızda fayda var. "Ben yüksek sesle müzik dinlemem, hiç hoşlanmam bas bas bağıran filmlerden oyunlardan" derseniz, size göre bir ürün. Ama yeri göğü inletmek istiyorsanız, Inspire T10'u fazla naif bulacaksınız.

**İNCELEME**
**Performans: 2** ★★☆☆☆
**Fiyat: 3** ★★★☆☆
**Artılar:** Gayet şık
**Eksiler:** Fazla mı derin ne?
**Üretim:** Creative www.creative.com
**İthalat:** Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Multimedya www.multimedya.com.tr, Kont www.kont.com.tr
**Fiyatı:** 49$ + KDV




## NAVKING ROUTE 66 RESMİ OLARAK TÜRKİYE'DE

Yön bulma cihazları konusunda dünyanın lider firmalarından biri konumundaki Navking, meşhur Route 66 serisi ile Türkiye pazarına da girmiş bulunuyor. Son yıllarda dünyada en çok satılan navigasyon ürünlerinden olan Route 66, pek çok ek özelliğe sahip. GPS ile yolunuzu, yönünüzü bulurken bir yandan da hava durumu raporu, trafik durumu bilgisi, seyahat rehberleri ve daha pek çok dijital içerikle zenginleştirilmiş Route 66. İlk etapta 3.5" mini ve 4.3" maksi modeli GPS yön bulma cihazları ile GPS desteğine sahip Windows Mobile ve Symbian tabanlı cihazları yön bulma amaçlı kullanmaya yarayan yazılımlar da Koyuncu Elektronik tarafından Türk kullanıcısının beğenisine sunuluyor.



# SAPPHIRE RADEON HD 4870 X2

## TAHT ARTIK SADECE BİR BASAMAK UZAKTA - KAAN ALKIN




**İNCELEME**
**Performans: 5**
**Fiyat: 3**
**Artılar:** Yüksek performans, Üst seviyeye göre uygun fiyat
**Eksiler:** Problem çıkartmasa da fazla ısınıyor
**Üretim:** Sapphire www.sapphiretech.com
**İthalat:** Arena www.arena.com.tr
Datagate www.datagate.com.tr
Penta www.penta.com.tr
**Fiyatı:** 569$ + KDV

Ortalık birbirine girdikçe zevkten dört köşe olabileceğimiz başka bir dünya yoktur sanırım. Ekran kartı piyasasında rekabet kızıştıkça zevkten zevke koşuyoruz. Radeon HD 4850 incelememizde "Kral Öldü" demiştik. Boş kalan tahta kim oturacak diye heyecanla beklemeye başlamıştık.

ATI'ın Radeon HD 4870 X2'si oldukça iddialı çıktı sahneye. Buraların en hızlısı benim artık diye haykırmaya başladı. Önce bir sakinleştirdik, kalktığı PCI-E slotuna oturttuk ve durumu incelemeye başladık. Yeni kartında ATI, Nvidia'nın ekran kartı tostu olayına girmeden, aynı HD 3870 X2'de olduğu gibi, iki adet 4870'i tek bir kart üstüne yerleştirmiş. 2GB DDR5 belleği olan ürün, 1600 shader işlemcisine ve toplam 230GB/sn bellek veriyoluna sahip. Ürünün özelliklerini sıraladığımızda her şey fazlasıyla etkileyici görünüyor. Ancak firmalar henüz ürünlerini ikiyle çarparak karşımıza çıkarttıkları çözümlerde aklımızı başımızdan alacak performans artışları sağlayamadı. Bakalım Radeon HD 4870 X2 bu döngüyü kırabilecek mi?

Yine iki slot kaplayan kartın boyutları ne 4870'den ne de GTX280'den büyük. Artık tasarımını ezberlediğimiz soğutma sistemi, kartın kararlı bir şekilde soğumasını sağlıyor. Kartın alt kısmına işlemcilerle, yüksek kesitli çipler hariç her şeyi örterek kartın neredeyse tamamına yayılan bir metal plaka yerleştirilmiş. Bu plaka iri soğutucuyu sabitlemeye yardımcı olurken soğutmaya da katkıda bulunuyor. Ancak uzun süreli bir kullanımdan sonra soğumasını beklemeden kartı değiştirmeye kalkmamanızı tavsiye ederim, bazı parçalar el değmeyecek kadar ısınıyor. Radeon HD 3870 X2 iki adet 6-pin güç bağlantısıyla iş görebiliyordu. Yeni ürünümüzün güç ihtiyacını 1 adet 8-pin ve 1 adet 6-pinle giderebiliyoruz.

### İKİSİ BİR YERDE EKRAN KARTLARI

Ürün geçen ay elimize geçseydi de teste dahil edebilseydik keşke. Gerçi onun açısından değişen bir şey olmadı. Hemen aynı test ortamını yarattık ve benchmarklarımızı döndürmeye başladık. Radeon HD 4870 X2 ATI'nin uzun zamandır hız liderliğine doğru yaptığı ilk ve en güçlü hamle. Rahatı zaten bozulan Nvidia'yı köşeye sıkıştırmayı sonunda başaran ATI, mideye yumruklarla rakibinin dayanımını sınamaya ciddi şekilde başladı. Yarın öbür gün Nvidia kalkıp GTX280GX2 yaparsa, yani 2 adet GTX280'i tost yaparsa elbette arayı yine açacaktır. Ancak şu anki fiyatlarla ortaya çıkarsa 1000$'dan ucuza bu kartı satabilmesi pek mümkün değil. 600$'ın altındaki çıkış fiyatıyla, şu andaki piyasaya göre ATI'nin üst seviye kartlar arasında da fiyat/performans liderliğini ele geçirdiğini rahatlıkla söyleyebilir miyiz? GTX280'den ucuz olan ürünümüz bakalım GTX280'den hızlı mı?

### TEST ZAMANI

*Crysis, Company of Heroes, Unreal Tournament 3* ve *3DMark Vantage*'la testlerimizi gerçekleştirdik. Oyunların izin verdiği en yüksek grafik ayarlarını kullanırken, 3DMark'ta "High" ayarları kullandık (çözünürlükle sınırlandırılmasa Extreme'de ağlatırdım bu ürünleri ama neyse). *Crysis*'in multi-GPU düşmanlığı çıkan yamalara rağmen devam ediyor. Çoklu grafik işlemci desteğini açık ve kapalı olarak yaptığım testlerde skorlar arasında bir değişiklikle karşılaşamadım. *Crysis* testinde düşük çözünürlükte %47 gibi bir farkla GTX280'in gerisinde kalan Radeon HD 4870 X2, minimum fps değerlerinde oynanabilirliği etkileyecek rakamlara kadar düşmedi. Yüksek çözünürlükte fark %30'a kadar geriledi. Çözünürlük arttıkça performansı ciddi şekilde düşmesine alışık olduğumuz ATI'nin bu kulvarda da ufaktan toparlanmaya başladığının sinyalleri geliyor. Yüksek çözünürlükte Nvidia'yla ATI arasındaki fark farklı mimariler kullanmasından kaynaklanıyor. ATI daha çok shader işlem birimi kullanırken Nvidia çipin genel ebatını daha büyük tutuyor. Rakibinden daha kaslı olan Nvidia çözünürlük arttıkça gereken gücü sağlayabilirken, daha estetik olan ATI'nin hızı kesiliveriyor. Pek çok kez yazılarımda ATI'nin görüntü kalitesinin çok daha iyi olduğunu belirtmiştim. İlk defa biraz açıklamış oldum sanırım durumu. *CoH* testinde düşük çözünürlükte başa baş giden Radeon HD 4870 X2, çözünürlük artınca %6'lık bir farkla Nvidia'ya gülümsüyor. Bu hain gülümseme az sonra gelecek kahkahanın habercisi aslında. Çünkü *UT3'te* de ATI liderliğini sürdürmeye devam ediyor. Bizim pek sallamadığımız 3DMark'taysa bugüne kadar test ettiğimiz ekran kartlarının alayına toz yutturuyor. Kendini bilmez Organize Sanayi çalışanları olarak şımarıp, 2 tane 4870 X2'yi Crossfire bağladığımızdaysa şaka gibi skorlarla karşılaşıyoruz. *Company of Heroes* (muhtemel darboğaz bölgesi) ve *Crysis*'te (nano suit multi-GPU'ya kıl, ben ne yapabilirim) terbiyesini bozmayan Radeon HD 4870 X2, *Unreal Tournament 3* ve 3DMark testlerinde, "biz Crossfire olayını da çözdük artık" diyor açık açık.

### YENİ KRAL KİM?

Skorları dile getirdik. Peki nedir son durum? Kim kimi döver? En hızlı kim? Radeon HD 4870 X2 tam GTX280'nin sıkletinde. Kafa kafaya mücadele ediyor. Yer yer farkı ciddi şekilde açıyor. Ayrıca Nvidia'nın en hızlısından daha da ucuz.

| TEST | ÇÖZÜNÜRLÜK | ASUS EN9800GX2 TOP 1G DDR3 | GIGABYTE GTX280 | SAPPHIRE RADEON 4870 512MB | SAPPHIRE 4870 512MB CrossfireX | SAPPHIRE 4870 X2 2GB DDR5 | SAPPHIRE 4870 X2 2GB DDR5 CrossfireX |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CRYSIS | 1280x1024 | 15.2 | 52.52 | 26.11 | 30.3 | 30.3 | 29.4 |
| | 1680x1050 | 6.88 | 35.27 | 19.45 | 26.89 | 24.86 | 25.67 |
| UNREAL TOURNAMENT 3 | 1280x1024 | 156.18 | 139.53 | 93.84 | 160.57 | 158.56 | 200.17 |
| | 1680x1050 | 131.3 | 118.53 | 37.96 | 79.39 | 135.6 | 176.36 |
| COMPANY OF HEROES | 1280x1024 | 54.9 | 58.9 | 48.3 | 57.5 | 57.7 | 57 |
| | 1680x1050 | 51.1 | 54.5 | 38.9 | 57.5 | 57.3 | 57.5 |
| 3DMARK VANTAGE TOTAL | 1680x1050 | H7361 | H7137 | H5367 | H8428 | H9703 | H14004 |
| 3DMARK VANTAGE GPU | 1680x1050 | 6891 | 6660 | 4888 | 8000 | 9378 | 14375 |

# SONY MDR-NC500D

## EVRENLE İLİŞKİNİZİ KESİN - KAAN ALKIN

Ofisin kalabalık olduğu zamanlarda özellikle yazı yazmak oldukça güç bir iş haline gelebiliyor. Kulaklığı takıp hafif bir müzik açmak bir yere kadar çözüm olsa bile, bir süre sonra müziğin kendisi de dikkat dağıtmaya başlıyor. Testler sırasında bol bol gürültü kirliliği yaratıyor olabilirim ama yazı yazarken de bir o kadar sessizlik arıyorum açıkçası. Sony MDR-NC500, işte bu sessizliği vaat ediyor bana.

Son zamanlarda Organize Sanayi'yi pek çok kulaklık ziyaret etti. Hemen hepsinden oldukça memnun kaldık. Ancak Creative Aurvana X-Fi'ı bir yana ayırırsak, hiçbiri dünyayla ilişkimizi tam olarak kesmemize imkan tanımadı. Sony'mizle durum biraz farklı. Kulaklığı ilk taktığımda "eee dışarıdaki sesleri duyuyorum ben hâlâ" dedim. İlk kullananların hemen düştüğü bir yanılgı bu, oysa ürünün iddiası sesleri değil gürültüyü kesmek. Kulaklığı çıkarttığım anda yüzümdeki hayal kırıklığı, şaşkınlığa bıraktı yerini ve hızla geri taktım kulaklığı. Artık alıştığımız ve gündelik hayatta duymaz hale geldiğimiz ne kadar çok gürültüsü varmış şehrin. Dışarıdan gelen sesleri azalarak da olsa halen duyuyor olsanız da %99 gürültü azaltma (Noise Cancelling) iddiasında elini sıkmak istiyorum Sony'nin. İşin en ilginç yanı sabahtan akşama beynimizi oyan o pis gürültüye ne kadar alıştığımız, ne kadar benimsediğimiz. Bunu söylüyor olma nedenimse, kulaklığı takıp gözlerimi kapadığımda sanki Antalya'da sessiz yazlığımızın balkonunda, tek tük ve çok uzaklardan belli belirsiz duyulan arabaların sesini duyabildiğim anlara götürüyor olması beni. Gözünü açıp kendini ofisin soluk duvarlarına bakarken bulunca insan şaşırıyor cidden.




### SESSİZLİĞİ DİNLEMEK

Biraz alıştıktan sonra %99 gürültüsüzlüğün bağımlılık yarattığı kesin. Düşük frekanslı sesleri ortadan kaldırmaya yarayan gürültü engelleme özelliği sayesinde, kuş seslerini duymaya devam ederken dibimizdeki caddenin gürültüsünden kurtulabiliyoruz. Özellikle uçakla seyahatte, motor uğultusunu en çok alan koltuklara denk geldiyseniz ya da deniz otobüsünde motorun dibinde oturuyorsanız, baş ağrısı çekmenize engel olacaktır. İşlevsel olduğu gibi oldukça konforlu ve rahat MDR-NC500D, iri kulakları bile rahatlıkla kapatacak boyutlarda. Kulaklıkların yastıklarıysa yumuşacık. Uzun süreli kullanımlarda terleme ya da batma gibi sorunlarla karşılaşmadık. Kulaklık takılıyken mışıl mışıl uyuyabiliyorsunuz bile *(gerçi bu uyku testini Tuğbek üstünde yaptık, normal bir insan evladında aynı verimi almak mümkün olmayabilir-Serp.)*. Ürünün tacı da son derece konforlu, başımıza temas eden yastıklı deri bölüm gayet yumuşak. Takıp çıkartırken saçlarımı yolmaması da bir artısı. İki eksende hareket edebilen kulaklıklar başımıza sağlam ve konforlu bir şekilde oturuyor. Üstünde bir de Lithium-Ion pil taşıdığı halde oldukça da hafif, sadece 195g. Oyunlarda gaza gelip yaptığımız ani hareketlerde bile sıkı sıkı yerinde duruyor. Headbang olayına girer abartırsanız o başka tabii.

Sağ kulaklık üzerinde açma kapama düğmesi, monitör ve gürültü engelleme için bir tuş bulunuyor. AI NC isimli bu son tuşa dokunduğunuz anda kulaklıktan gelen ses kesiliyor ve cihaz en uygun gürültü engelleme modunu belirlemeye çalışıyor. Böylece kulaklarınızı tamamen örttüğünde ortaya çıkan uğultudan da kurtuluyorsunuz. Çok başarılı. Çevremizde olan bitenden haberdar olmak istediğimizdeyse monitör tuşuna basarak kulaklığı çıkartmış gibi duyabiliyoruz her şeyi. Müzik, video ve oyunlarla denedim elbette cihazı uzun uzun. Tertemiz ses kalitesine, güçlü baslarına diyecek yok. Ama hepsinden çok sessizlikle denedim. Yanlış anlaşılmasın.

### FİYAT PERFORMANS DÜŞMANLARI

Sol kulaklık üzerinden konuşmaya başladığımız şu satırda ürünün ilk eksisiyle karşılaşıyoruz, kablo kalabalığı. Sol kulaklık üzerinde ses ve adaptör girişleri bulunuyor. Sony şarj opsiyonlarımızı bol tutmayı tercih etmiş. Adaptör vasıtasıyla direkt kulaklığı şarj edip kullanabiliyoruz. Ya da gelen aparata 2 adet kalem pil takıp, adaptör girişinden bağlayıp ürünü çalıştırabiliyoruz. Direkt adaptörü prize takıp kullanma şansımız da var. Gerçi kulaklığın pili en az 12 saat dayanıyor tam doluyken (gece açık unutmuşum cihazı oradan biliyorum). İyi güzel de bir sürü ıvır zıvır oldu elimde. Oldukça elit ve pahalı bir cihazda bu kalabalığı görmek beni pek mutlu etmedi açıkçası.

Şahane bir taşıma çantası içinde gelen, piyano siyahı rengi ve şık tasarımıyla göz alan, teknolojisiyle kendine hayran bırakan bir ürün elimizdeki. Gönül isterdi ki, kablolu teferruat yerine ürünü kablosuz yapsalarmış, A2DP desteği olsaymış, bir de dahili bir mikrofon ekleselermiş. O zaman kafamdan çıkarmaz, hem bilgisayar başında hem televizyon seyrederken hem de telefonla görüşürken kullanırdım durmadan.

Tabii bu muhteşem kulaklığı kullanamıyor olmamızın sebebi bu saydıklarımın olmaması değil kesinlikle. Fiyatı sorduğum e-posta'ya gelen cevap...




**İNCELEME**
**Performans: 5** ★★★★★
**Fiyat: 1** ★☆☆☆☆
**Artılar:** Şık, kaliteli ve gerçek %99 gürültü azaltma
**Eksiler:** Fiyat, fiyat, fiyat
**Üretim:** Sony www.sony.com.tr
**İthalat:** Sony www.sony.com.tr
**Fiyatı:** 850 YTL (KDV dahil)

# High Power HPC-350-112

## HER POWER HIGH POWER OLAMAZ - KAAN ALKIN

Fiyat performans oranı biz oyuncular için oldukça önemli. Özellikle dar bir bütçeyle ortaya iyi bir sistem çıkartmaya uğraşıyorsak vay halimize. Tırım tırım fiyat listlerinde gezinmekle, üreticilerin sitelerinde uyum listeleri aramakla geçer günler. Ne alacağımıza karar verir, mağazaya gider, bir de istediğimiz ürünü bulamayız aksi gibi.

İşte bu fiyat performans harala gürelesinin güç kaynağı cephesine son noktayı koymak için buradayız. High Power genellikle fazlaca güçlü ve bir o kadar da tuzlu modellerle çıkar karşımıza, ben de farkındayım. Fakat bu sefer durum farklı. Ürünümüz 350W bir güç kaynağı. Ancak bir 9600GT yanında 4 çekirdekli bir işlemciye sahip bir sistemi rahatlıkla kaldırabiliyor. SATA ve PATA sürücüleriniz için toplam 10 adet bağlantı noktası, 6 pin VGA, 8 pin anakart bağlantı noktasına sabit. Birazdan fiyatına baktığımızda nedenini anlayacağız, kablolar High Power ürünlerinde alıştığımız gibi modüler değil. Soğutma için 120mm bir fan kullanan ürünün üstünde fan hız ayarı da mevcut. Zaten çok gürültülü değil. Bu yüzden en yüksek ayarda bırakmakta bir sakınca görmedim ben.

Gelelim kabloların neden modüler olmadığına… Bu kadar yükün altından kalkarken, kaliteden ödün vermeyen, sessiz ve boyuna göre oldukça güçlü ürünün fiyatı sadece 39$. Başka söyleyebileceğimiz bir şey var mı fiyat performans konusunda? Yok. Ben canavar bir şey istiyorum diyorsanız bir alttaki incelemeye alalım sizi.

**İNCELEME**

**Performans: 4**

**Fiyat: 4**

**Artılar:** Yüksek fiyat/performans oranı

**Eksiler:** Çok ucuz (ne dedim ben?)

**Üretim:** Sirtec www.sirtec.com

**İthalat:** Akortek www.akortek.com

**Fiyatı:** 39$ + KDV




# Recom Gaming Engine 1050

## CARMACK BİLE BÖYLE OYUN MOTORU YAPMADI - KAAN ALKIN

Ekran kartları aldı başını gidiyor. Crossfire, SLI, CrossfireX derken bir de çift GPU'lu ekran kartları çıktı başımıza. 4 çekirdekli işlemci, sabit diskler, sürücüler derken, tepesine bunca şey binen sistemimizin güç ihtiyacı bir hayli artıyor haliyle. Bu alet 100km'de ne yakar, şehir içinde güç tüketimi nedir diye kimse düşünmüyor. Ama Recom, "bir sistemin güç ihtiyacı öyle değil böyle giderilir" diye karşımıza canavar gibi bir güç kaynağıyla çıkıyor.

En son gördüğümüz böyle iri yarı, kelli felli güç kaynağı, test sisteminde de kullandığımız High Power 1000W idi, kendisinden ürkmüştük.. Ama biz korkularımızla yüzleşebilecek kadar cesur ustalarız! Nitekim, Organize Sanayi sınırlarında gezen yeni canavarımızın 1050W gücünde olduğu söyleniyor ve biz de gözümüzü kırpmadan bu Recom'u karşımıza alıyoruz.

Asus EN9800GX2'mizle ve QX9650'mizle rahatlıkla dans eden Recom, enerji ihtiyacımızı fazlasıyla karşılıyor. CrossfireX denemelerimizde de bana mısın demiyor. Boyut olarak High Power'dan biraz daha derli toplu olan Gaming Engine'in gayet sessiz olduğunu da söyleyebiliriz. 140mm fanı çıt çıkartmadan ürünü soğutuyor.

Modüler kabloları sayesinde kasa içi kalabalık da yaratmıyor Gaming Engine. Yok ben deli kalabalık yaratmak istiyorum deme hakkınız saklı elbette. Çünkü ürünle birlikte her türlü ihtiyacınızı karşılayacak sayıda bağlantı kablosu geliyor. Sistemin artan güç ihtiyacını fazlasıyla karşılayabilen Recom, boyut olarak daha minyon olsa da mini tower ve daha ufak kasalara sığmakta zorlanacaktır.

High Power'ıma bir rakip çıkmış olması beni üzüyor olsa da böyle rakibe can kurban demekten de kendimi alamıyorum. Fiyat biraz yüksek gelebilir göze. Ancak bu güçte ve kalitede bir ürün için harcayacağınız her kuruşa değecektir.

**İNCELEME**

**Performans: 5**

**Fiyat: 4**

**Artılar:** Yüksek güç ve kalite, Sessiz

**Eksiler:** Her kasaya sığmayabilir

**Üretim:** Recom www.recom.nl

**İthalat:** Firebal www.firebal.net

**Fiyatı:** 259$ + KDV







# Hoppalaaa!

## ŞİMDİ DE AMD'YLE BLIZZARD FLÖRTÜ BAŞLADI

AMD ve Blizzard arasında imzalanan yeni bir anlaşmaya göre, bundan sonra AMD/ATI grafik ürünlerinin yanında ücretsiz olarak Blizzard imzalı oyunları göreceğiz. Ayrıca AMD/ATI 10-11 Ekim tarihleri arasında Anaheim'da düzenlenecek BlizzCon 2008'e grafik sponsoru olarak katılacak ve etkinlikte bulunan tüm sistemlerde ATI Radeon HD48xx serisi ekran kartları kullanılacak. Allah bir yastıkta kocatsın diyoruz.





# Kingston DataTraveler HyperX

## VERİ SEYAHAT GURURLA SUNAR - KAAN ALKIN







Kingston'ın HyperX belleklerini uzun zamandır tanıyoruz ve kullanıyoruz. Yüksek performansı ve kalitesiyle andığımız bellekler dışında da ürünleri var Kingston'ın. Ne o, şaşırdınız mı? Kingston HyperX'le yakaldığı performansı ve başarıyı USB flash disk dünyasına taşıyor. Daha önce gayet kaliteli Kingston flash diskler kullanmıştık. Bakalım HyperX eklenince adına neler oluyor.

DataTraveler ailesinin yeni uzantısı HyperX, Windows Vista'nın ReadyBoost teknolojisi düşünülerek geliştirilmiş. Yüksek hızlarda veri transferi sağlarken sistem performansımızı da artırmayı hedefliyor. 30MB/sn okuma yazma hızı, standart USB 2.0 flash disklerin ulaşabildiği bir hız olsa bile HyperX veri transfer hızındaki istikrarıyla ön plana çıkıyor. 2, 4 ve 8GB modelleri bulunan DataTraveler HyperX, 5 yıl garantiyle geliyor.

İncelediğimiz 2GB'lık modelin kapasitesi pek çok kullanıcıya az gelebilir. Ancak sisteminde bellek miktarı az olan Vista kullanıcıları, HyperX'le ReadyBoost teknolojisinin nimetlerinden sonuna kadar faydalanabilirler. Bildiğiniz gibi ReadyBoost belleklerin yetersiz kalmaya başladığı noktada flash diskinizi bellek olarak kullanmaya başlıyor. Yüksek performansıyla HyperX, ReadyBoost'un hakkını vermeyi başaran nadir USB flash disklerden biri.

Siyah ve HyperX mavisini birleştiren ürün oldukça şık. USB yuvasını korumak için bir kapak yerine minik bir kızak kullanılmış. Ürünün üstündeki sürgüyü kullanarak güvenliğini sağlamak mümkün. Ancak bol bol cebimizde gezdireceğimiz bir ürün olduğu için, benim gibi cebinizde her çakmak aradığınızda HyperX çekmeye hazırlıklı olun.

**İNCELEME**
**Performans: 5** ★★★★★
**Fiyat: 3** ★★★☆☆
**Artılar:** Yüksek veri transfer hızı, ReadyBoostla tam uyum, Şık tasarım
**Eksiler:** Yok
**Üretim:** Kingston www.kingston.com
**İthalat:** Armada www.armada.com.tr, Index www.index.com.tr
**Fiyatı:** 32,5$ + KDV






# Nvidia'nın fizik kuralları

Nvidia PhysX'i bünyesine kattığında biraz şaşırmış biraz da gereksiz bulmuştuk bu girişimi. Uzun geliştirme sürecinden sonra bu birlikteliğin meyvelerini sonunda yiyebilecekmişiz gibi görünüyor.

Nvidia'nın yayınladığı son sürücülerle ekran kartlarımız tam manasıyla PhysX desteğine kavuşmuş oldu. Satın aldığı Ageia PhysX'i CUDA teknolojisiyle birleştirmek için uzun süredir çalışan Nvidia, yayınladığı sürücülerle şimdilik 9800 ve G200 serisi ekran kartı kullanıcılarının yüzünü güldürdü. 8800 ve üstü tüm GPU'larda da CUDA ve PhysX kullanabileceğimiz belirtiliyor. Ancak bu seriler için PhysX destekli bir sürücü henüz yayınlanmadı.

Fizik hesaplamalarını da grafik işlemcisine yaptıran sürücüler sayesinde oyun performansının ciddi şekilde arttığı belirtiliyor. Tabii ortada ufak bir sorun var. PhysX fizik motorunu kullanan oyunun sayısı Havok oyunları karşısında ciddi şekilde eziliyor. Bu motoru kullanan yaklaşık 140 oyun var. Tüm platformlarda destek bulan PhysX fizik motorunu kullanan 20 kadar oyunun da yolda olduğunu söylüyor Nvidia. Nvidia'nın sitesinden son sürücüleri, CUDA SDK ve sürücülerini, Unreal Tournament PhysX için hazırlanan modu indirebilirsiniz. CUDA halen biraz sorunlu. Sürücüleri kullandıktan sonra ciddi şekilde performans düşüşü yaşamanız mümkün, haberiniz olsun. *Unreal Tournament 3* modunu oynayabilmeniz için, oyunun orijinaline ve son yamalarına ihtiyacınız var. Oyunun ayarlarından "Hardware Physics"i açmayı da unutmayın. Ayrıca sadece PhysX sürücüsünün yeni sürümünü de firmanın sitesinden edinebiliyoruz. Ancak son sürüm PhysX sürücüleri




G200 serisi kartlarla sorunsuz çalışırken diğer Nvidia ürünlerinde sorunlar çıkartabiliyor.

Intel-Nvidia savaşı da elbette tam gaz devam ediyor. CUDA'yla hazırlanan yazılımlar Nvidia sitesinde sergilenirken, Intel'in Nehalem'le yaptığı demoyla sık sık karşılaştırmalar yapılıyor. Ekran kartlarımızın performansının artıyor olması elbette bizler için mutluluk verici. Kısa zamanda 8800 – 9800 arası ekran kartları için de sürücüler çıkar umarız da, herkesin bilgisayarı biraz daha nefes alır.

# Creative
## Sound Blaster X-Fi Titanium Fatal1ty
### İÇİNİZİ OYNATAN SES KARTI - KAAN ALKIN






Eski sayılara bakıyorum da, her ay Fatal1ty imzalı bir Creative ses kartı incelemek kural haline gelmiş Sanayi'de. Ama bir yandan da bu imzaya sahip ürünlerin büyük oranda başarısız çıkması, haliyle isme biraz soğuk yaklaşmamıza neden oluyor. Bu yüzden X-Fi Titanium'u görünce "Fatal1ty yine mi sen?" diyecek oldum bir an. Ancak kutunun üstüne dikkatlice bakınca içim rahatladı biraz. Gerçi Haziran sayımızda inceleyip, beğenmiştik bir başka Fatal1ty ses kartını. Yine de adamın ismini ürünlerin üstünde görünce ürküyorum biraz.

X-Fi Titanium, Creative'in yeni *Championship Gaming Series* adını verdiği ürün serisinin nimetlerinden. Kendisi *Pro Series* diye geçiyor ayrıca. Bak hepsini birbirine karıştırdı Creative. Championship Serisi altında çıkarttığı ürünlerin bir kısmına "Pro" ibaresi ekleyip daha sonra ayrı bir seriymiş gibi lanse etmelerinden kaynaklandı bu karışıklık. Yani daha önce incelediğimiz ses kartlarından teknoloji olarak pek farkı yok aslında. Ancak Creative'in geçekten oyuncuları düşünerek hazırladığı ürünlerden biri olduğunu söylemek yanlış olmaz. Oyunculardan çok ses ve müzikle uğraşan profesyonel kullanıcıların işine yarayacak pek çok teknoloji ve yan ürüne sahip ses kartlarından değil kısaca. Sadece bizim için yapmışlar bu sefer, iyi de olmuş.

Kartın kendisinden çok, kullanılan ön panellerin tasarımına önem veren Creative bu sefer kartın görünüşünü de bir hayli düzeltmiş. Diğer parçaların yaydığı elektromanyetik dalgalara karşı korunma sağlayan, kartın üstünü tamamen örten siyah EMI kalkanı ve üstünde yer alan kırmızı Fatal1ty logosu oldukça şık. EMI kalkanı hem ürüne daha yırtıcı bir hava veriyor hem de kasasını modifiye etmeye ve içini sergilemeye meraklı kullanıcıların hoşuna gidecek. Arka panelde, ses ve mikrofon çıkışları dışında dikkat çeken bir ayrıntı da optik ses giriş ve çıkışı bulunuyor olması. Oldukça sade ve alçak gönüllü arka panelimiz. Ama ürünle birlikte bir ön panel gelmiyor maalesef. Ancak 3,5" ve 5,25" panel seçenekleri mevcut ve ayrıca satın almamız mümkün. Ön panelin eksikliği fiyata da yansıyor. X-Fi Titanium'un fiyatı X-Fi Platinum'un yarısı neredeyse.

Daha önce incelediğimiz Creative ürünlerinde karşılaştığımız 64MB X-RAM, Titanium üstünde de yer bulmuş kendine. EAX Advanced HD 5.0, DTS, Dolby Digital, Creative'in geliştirdiği CMSS 3D ve Crystalizer teknolojileri de üründe yer alıyor. Diğer X-Fi'larda olduğu gibi 109db SNR ve 192KHz/24-bit sampling oranına sahip.

Tuğbek pek bayılmasa da Creative'in CMSS ve Crystalizer teknolojileri benim hoşuma gidiyor. 7.1 sistemimde aklımı başımdan alacak bir fark göremiyorum belki ama karanlık basıp kulaklığa geçtiğim anlarda işte budur diyorum. Müzik, film tamam ancak oyun oynarken, içimi de oynatmayı başarıyor Titanium. Kulaklıkla pozisyonel ses vaatlerini birebir yaşamış olmak da ayrı bir zevk. Uzun lafın en kısası, Creative uzun zamandan sonra ilk defa tam manasıyla ve sadece oyunculara yönelik dört dörtlük bir ses kartı üretmiş. Fatal1ty sesini duysa kesinlikle gurur duyar bu ürünle. Kamyonla para taşımaya devam Fatal1ty malikanesine. Ancak bu sefer helal olsun diyoruz.

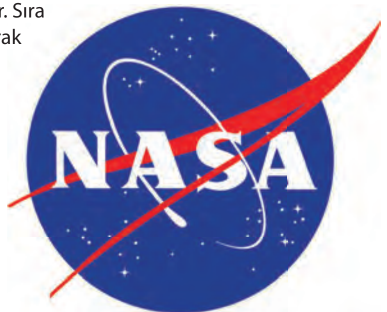
**İNCELEME**
**Performans: 5** ★★★★★
**Fiyat: 3** ★★★☆☆
**Artılar:** Şık tasarım, Yüksek performans, Daha uygun fiyat
**Eksiler:** Ucuzlayın artık yahu
**Üretim:** Creative tr.creative.com
**İthalat:** Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Multimedya www.multimedya.com, Kont www.kont.com.tr
**Fiyatı:** 249$ + KDV

---



## NASA'ya antivirüs kuracak bir delikanlı aranıyor

Turistik amaçlı uzay uçuşlarının yaygınlaşmasına daha çok var. Sıra bize uzun süre gelmeyecek. Ancak bilgisayar virüsleri dur durak tanımıyor. NASA farkında olmadan *Gammima* adlı, sistemlerden popüler oyunların kullanıcı adlarını ve şifrelerini çalan virüsü çalışmaları süren uluslararası uzay üssüne taşıyıp geri getirmiş bile. Astronotlardan birinin USB sürücüsüyle bulaştırdığı tahmin edilen virüsün uzay yolculuğuna nasıl çıktığı tam olarak belirlenmiş değil. İşin komik yanı, NASA'nın hiçbir anti-virüs yazılımı kullanmıyor olması. Gelecekte bu tür olayların yaşanmasını önlenmek için güvenlik sistemleri kuracaklarmış. Günaydın diyoruz. Merak ettik ayrıca, uzaydan hiç WoW şifresi getirmişler mi gelirken?



# Cyber Snipa Aluminium

## YERİNDE DURAMAYAN FARENİN DANS PİSTİ –OLGAY ERTEZ

Sinan'ın dergi çalışanları arasında nereden estiyse bir anda gerçekleştirdiği doğum günü anketi sonucu, yazar kadrosunun büyük çoğunluğunun Ağustos ayında dünyaya geldiğini öğrendik. 21. yüzyılın oyun insanlarına hediye seçerken bayanlara fular, erkeklere kravat deyip geçemeyeceğimize göre bizim de fragına bereket bir hediye bulmamız gerekiyordu. Düşünüp taşındık, bu ay fare ve mousepad incelemelerine hız verelim dedik (hediye yerine tüm Ağustos doğumlu Oyungezerlere gitsin bu inceleme).

**İNCELEME**



**Performans: 4**
**Fiyat: 3**
**Artılar:** Şık çantasıyla tam bir takım
**Eksiler:** İşçilik çok iyi değil, Tasarımı fazla sade
**Üretim:** Cyber Snipa www.cybersnipa.com
**İthalat:** Firebal www.firebal.net
**Fiyatı:** 37$ + KDV

Taşıma çantasıyla birlikte satılan fare padlerine pek rastlamıyoruz. Efendim Cyber Snipa bu alüminyum padi, özellikle mobilize olmaktan hoşlanan, LAN partilerin aranan oyuncuları için üretmiş. Taşınırken çantasıyla birlikte oldukça şık duruyor. Padin kendi tasarımı ise son derece sade. Alüminyum plakadan oluşan ana gövde, altında sabitleyici köpük ağ ve üstünde farenin gezdiği kaygan doku… İnce bir işçiliğin ürünü olduğunu söyleyemem ama zaten asıl dikkat edilmesi gereken padin performansı. Dokusu, sürtünmeyi tamamen minimuma çekmiş. Bunun avantaj ya da dezavanaj olması tamamen sizin oyun tarzınızla alakalı aslında. Eğer oyun tarzınızda denge ve milimetrik ayarlar önemliyse, bu tam size göre bir pad. Bol hareketli ve tepki bazlı bir oyun tarzınız varsa hemen benimseyip, aşık olacaksınız. Aynı zamanda oyun oynarken faresinin hantallığından şikayet eden arkadaşlarınıza hediye edebileceğiniz yegâne ürün. Tabii şal desenli bir kravatı tercih etmeyecekseniz...




# Cyber Snipa S.W.A.T.

## PARMAK UCUNDA İNCE BİR TAKTİK – OLGAY ERTEZ

Bilgisayarı tamamlayan donanım olarak iyi bir fareden beklentimiz nedir? İster profesyonel oyuncu olsun, isterse sıradan bir kullanıcı aslında beklenti hep aynıdır. Bir fare teknik özelliklerinden önce ergonomik olmalıdır. Yani elinize, tutuş tarzınıza eldiven gibi uyabilmelidir fareniz. Ergonomi konusunda her kullanıcı için aynı olan temel değerler olsa da genelde kullanıcıdan kullanıcıya değişir tercihler. Mesela pek çok oyuncu tam kontrolü sağlamak için avuç içi merkezli kullanımı tercih eder. Yani avucunuzun içi fareye tam oturur ve hareketi temas üzerinden sağlarız. Başparmak ve küçük parmak da yanlardan sarıp fareyi dengeler. Piyasadaki çoğu fare de bu kullanıma uygun olarak üretilir. Bazı profesyonel oyuncular ekstra tuşlara hakim olabilmek için merkezi baş parmağa doğru alıp, hafif yan kullanma eğilimindedir. Üst düzey ekipmanların bir kısmı da genellikle bu tekniğe uygun olarak üretilir. Bense hareket alanını kısıtlasa da daha yumuşak bir kullanım için işaret ve orta parmağın ucunda, ağırlığı farenin sırt kısmına vermeden kullanmayı tercih ediyorum. Yani elime kartal pençesi gibi bir for verip fareye sadece parmak uçlarımla temas ediyorum. Bu daha çok dizüstü bilgisayarlar için üretilmiş küçük farelerde tercih edilen bir kullanım tekniğidir.

Bu açıdan bakıldığında Cyber Snipa S.W.A.T. klasik avuç içi kullanımına olumlu tepki veriyor. Bunun sebebi ana sağ ve sol tuşların biraz sert olması. Farenin kendisi yumuşak kullanıma uygun olsa da ana tuşlardaki sertlik ister istemez sağlam kavrama zorunluluğu getiriyor. Hafif çapraz, yan kullanım tekniğinde ise Cyber Snipa S.W.A.T. daha başarılı. Özellikle sol kısımdaki içe doğru bombe baş parmakla kontrolü sağmaya yardımcı oluyor. Tüm ekstra kontrol tuşlarının da bu kısımda olması, yandan tutuş tekniğinde anlam kazanıyor. Parmak ucunda kullanım açısındansa kesinlikle uygun değil. Farenin kontrolünde hiçbir problem olmasa da ana sol ve sağ tuşun aşırı sertliği tepkiyi zorlaştırıyor.

Cyber Snipa S.W.A.T.'ın teknik özellikleri her kullanıcıyı memnun edebilecek kapasitede. Üçü programlanabilir toplam yedi tuş, tek hamlede 800-1600 dpi arası geçiş, saniyede 6600 tarama yapabilen Zero Lag lazer algılayıcı, 32kb hareket hafızası ve en önemlisiyse makro özelliği. Beraberinde gelen yazılım sayesinde yan taraftaki üç tuşa istediğiniz komut kombolarını atayabiliyor olmak özellikle FPS ve DVO oyuncularını sevindirecektir. Genel olarak Cyber Snipa S.W.A.T. oldukça tatmin edici bir fare ancak makro özelliği dışında standartların fazla üstüne çıktığı söylenemez. Fiyat konusunda biraz daha esnek olması cazibesini artırabilir ancak şu haliyle aradaki fiyat farkını göze alıp Cyber Snipa Stinger almak çok daha mantıklı bir tercih gibi duruyor.

**İNCELEME**

**Performans: 4**
**Fiyat: 3**
**Artılar:** Makro özelliği
**Eksiler:** Makro dışında büyük bir artısı yok
**Üretim:** Cyber Snipa www.cybersnipa.com
**İthalat:** Firebal www.firebal.net
**Fiyatı:** 45$ + KDV



# Hamachi ve Xfire karşınızda

## İNTERNET ÜZERİNDEN OYUN OYNAMANIN EN KOLAY İKİ YOLU - OLGAY ERTEZ

İnternet kafeye gitmeden, can sıkan ince ayarlara girmeden, evimizin rahatlığında, arkadaşlarımızla oyun oynasak nasıl olur? İnternet üzerinden oyun oynamayı kolaylaştırmanın, daha az ayar yaparak, sanki yerel ağdaymış gibi oyun oynamanın bir yolu olmalı. Hamachi aslında uzun zamandan beri tam da bu işe yarıyor. Bir VPN (Virtual Private Network) uygulaması olan Hamachi, internet üzerinden sanal bir LAN (Local Area Network) kurarak, ağa giriş yapan bilgisayarları birbirine bağlayabiliyor. Bu sayede fiziksel olarak değilse de prensip olarak kurulan LAN bağlantısının tüm nimetlerinden faydalanılabiliniyor. Hamachi'nin sırrı kolay kullanımında saklı. Programı internetten indirmek ve kurmak yeterli. Hiçbir ayar ya da konfigürasyon gerektirmiyor.

Hamachi, 2002'de kurulan Kanadalı Applied Networking Inc. firması tarafından ücretsiz olarak dağıtıldığı dönemde oldukça popülerlik kazandı. 2006 Ağustos'unda Applied Networking Inc. firması Amerikan LogMeIn tarafından satın alındıktan sonra yazılımın ticari versiyonu piyasaya sürüldü. Normal versiyonuyla ticari versiyonu arasında standart bir oyuncu için çok büyük farklar bulunmuyor. Ağ kapasitesi paralı versiyonda 16'dan 256'ya çıkarılmış, aynı anda üye olunabilen ağ sayısı da 64'den 256'ya yükseltilmiş. Asıl farklar ise ağ yönetimi ve güvenlik ayarları konusunda. Buna rağmen Hamachi'nin normal versiyonu bile yeterince güvenli ve kullanışlı.




### Adım Adım Hamachi

> https://secure.logmein.com/ adresinden Hamachi'nin işletim sisteminize uygun versiyonunu indirin.

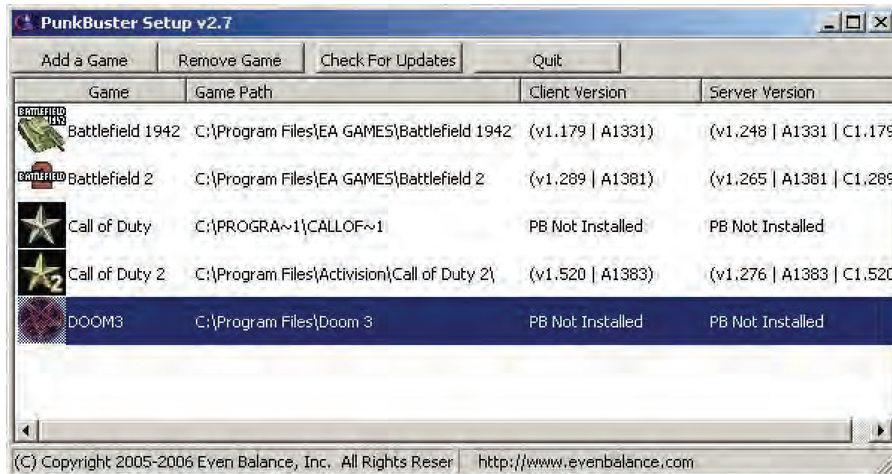
> Programı kurun ve bilgisayarınızı yeniden başlatın.

> Bilgisayarınız açıldıktan sonra Hamachi üstünde, sol alt kısımda bulunan "Power On" tuşuna basarak kullanıcı hesabınızı oluşturun.

> Sisteme kayıt olduktan sonra Hamachi bağlantılarında geçerli statik Hamachi IP numaranızı almış olacaksınız.

> Bundan sonra tek yapmanız gereken dostlarınızı davet edeceğiniz bir ağ açmak. Bu işlemi de "Power On" tuşunun sağında bulunan "Create or Join Network" tuşundan hallediyoruz. Bundan sonra kurduğumuz ağın ismini ve şifresini dostlarımıza iletip, gelmelerini bekliyoruz. Hepsi bu...

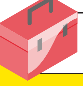
Hamachi kullanırken başınıza gelebilecek ağa girememe, oyuna bağlanamama gibi sorunların temel birkaç sebebi var. Windows'un kendi güvenlik duvarı engel oluyor olabilir, eğer kullandığınız başka bir güvenlik duvarı varsa o engel oluyor olabilir, bazen modemlerin LAN için ayarlanması gerekebilir, bu ayarları yapmadıysanız sorun yaşamanız kuvvetle muhtemel. Oyunlar içinse genellikle versiyondan kaynaklanan uyumsuzluklara sıkça rastlanıyor. Oyunu kuran arkadaşınızın da elindeki oyunun versiyonunu mutlaka sorun, eğer yama kurduysa siz de kurup versiyonları eşitleyin. Bazen de Punkbuster yüzünden oyundan kopmalar yaşanabiliyor. Bunun için ya oyun kurucusundan Punkbuster'ı kapatıp yeni bir sunucu açmasını rica edin ya da www.evenbalance.com adresinden PBSetup programını indirip, gerekli güncellemeyi yapın.




### Oyuncuların Mutimedya Tercihi

**Xfire,** Hamachi'ye oranla daha sınırlı kapasiteye sahip olsa da profesyonel oyunculara hitap eden bir yazılım. Xfire üstünden Hamachi'de olduğu gibi ağ kurmak ya da kurulu freelance ağlara bağlanmak mümkün değil. Bunun yerine sabit oyun sunucularına ulaşmanızı sağlıyor. Tabii ki sunucuların menşeini, doluluk durumlarını filtreleyerek. Bu detaylı filtre sistemi sayesinde isterseniz sadece Türk, isterseniz sadece Avrupa sunucularına bağlanabilirsiniz. Hamachi'de aynı anda arkadaşlarınızı toplamak, hele FPS'ler için takım oluşturacak sayıya ulaşmak dert olabildiğinden Xfire imdadınıza yetişiyor. Mesajlaşma arayüzü ve arkadaşlık sistemi de Hamachi'den çok daha başarılı. Xfire'ın diğer bir güzelliği ise bilgisayarınızda kurduğunuz oyunların listesini tutması ve eğer çıkmışsa oyunlarınız için güncelleme yamalarını otomatik olarak indirmesi. Oyunlardan kaydettiğiniz resim ve videoları da paylaşıma açabilirsiniz. Xfire'ın nimetlerinden yararlanabilmek için www.xfire.com adresinden programı indirmeli ve ücretsiz kayıt yaptırıp hesabınızı açtırmalısınız.

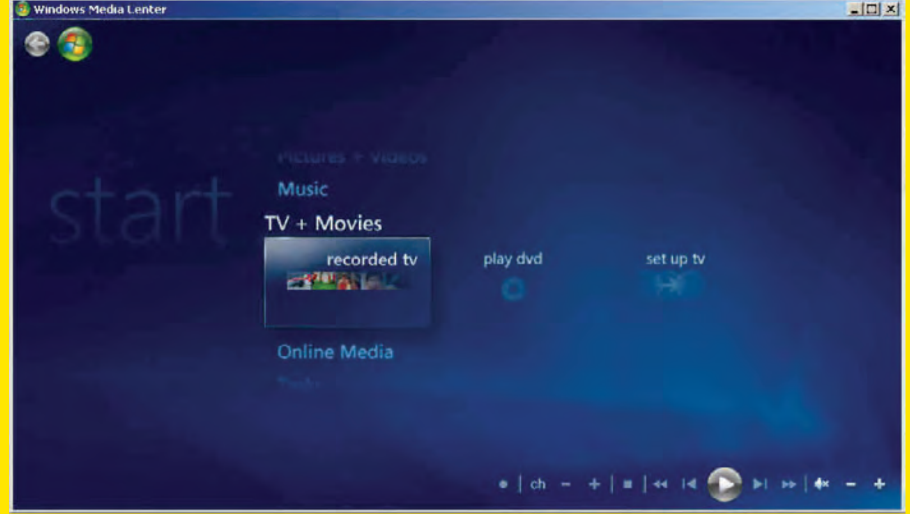



USTANIN TAVSİYESİ

# BİR PROGRAM KURUP İNTERNETİNİ DAĞITANLARA YARDIM KÖŞESİ

Terzi kendi söküğünü dikemez derler. Ancak bizde durum farklı. Hem kendi söküğümüzü dikmeyi beceriyoruz, hem de diktikten sonra sizlerle paylaşıyoruz. Nitekim bu ay da başıma öyle bir dert geldi, çözdüm ve nasıl çözdüğümü size de anlatmaya karar verdim. Geçtiğimiz ay evde kullandığım yerel ağ ve internet bağlantım oldukça sorunlu bir hale geldi. Aslında ikisinin da umurunda değildi bir sorun olması. DVO oynayan, *Crysis* oynayan bendim ne de olsa, onların delirmesi için bir sebep yoktu. Kablolu ve kablosuz her şekilde bağlantımın sık sık kopması, oyunlarda pingimin çılgınca artması, sonra normale dönmesi, ardından paket kaybının (packet loss) %80'lere varması gibi oyun keyfime ciddi şekilde limon sıkan problemlerle karşılaştım.

İşin en sinir bozucu yanı bunların tertemiz bir Windows kurulumundan ve yamalamadan sonra olmasıydı. Suçlu bir torrent programı, sisteme bulaşan bir virüs ya da benzer bir şey değildi. Suçlu Adobe'ydi. Acrobat Reader ve CS3'ün kurulumundan sonra görev yöneticisine ve sistem açılışına yerleşen 2 adet programcık yüzünden internet bağlantım, Windows Vista'nın medya paylaşım servisleri sayesinde de yerel ağ üstünde veri transfer hızım yerlerde sürünmeye başlamıştı.




**KATİL AKROBAT ÇIKTI!**

Acrotray.exe insanların inatla virüs, trojan vb zannettiği ancak güncelleme manyağı Acrobat Reader'ın sistemimize soktuğu ve harıl harıl sistem kaynaklarını yiyen bir Acrobat asistanı. Ve kendisinden kurtulmak oldukça kolay. Başlat/Çalıştır yolunu izleyin. Buraya "msconfig" yazıp Enter'a basın. Karşınıza açılan pencerede "Başlangıç" sekmesine gidip "acrotray.exe" hizasındaki tik işaretini kaldırın. Uygula deyip kapattığınızda bilgisayarınız yeniden başlatılacak ve siz Acrobat'ı tekrar kullanana kadar Acrotray'le bir daha görüşmeyeceksiniz. Şimdi gelelim işin eğlenceli kısmına. Acrobat her çalıştığında Acrotray açılışa eklenecek. Peki o zaman hiç açamayacak mıyız Acrobat'ı? Hayır, tek yapmanız gereken daha önce kullanmanızı tavsiye ettiğimiz Spybot Search&Destroy programında Acrotray'i kara listeye eklemek, böylece kendisini tekrar tekrar Başlangıç menüsüne ekleyemeyecek.

**BONJOUR MÖSYÖ CS3**

Photoshop, Illustrator vb CS3 programlarından birini kurduysanız, internet bağlantıma ne oldu diye düşünüyor olabilirsiniz. Adobe'nin bizden habersiz kurduğu ve herhangi bir Kaldır seçeneği bulunmayan Bonjour, aslında bir dosya yönetim aracı. Buraya kadar bir sorun yok. Sistemimizin performansını düşürmek ve internet bağlantımızı ciddi anlamda yerlerde süründürmek dışında bir zararı yok. Bir de sunucu bazlı çalışan bir program olmasaymış… Eh, bu sorun biz oyuncular için Bonjour'a *au revoir* demek için yeterli sebep.

Peki, uninstall seçeneği olmayan bu programı nasıl kaldırıyoruz? Öncelikle Başlat\Çalıştır yolunu izliyoruz. Buraya "C:\Program Files\Bonjour\mDNSResponder.exe" –remove yazıp Enter'a basıveriyoruz. Bonjour klasöründe yer alan mdnsnsp.dll dosyasının uzantısının mdnsnsp.old olarak değiştiriyoruz. Şimdi sistemimizi yenide başlatabiliriz ve açılışta Bonjour klasörünü tamamen silebiliriz. Geçmiş olsun.

"-remove" komutunu özellikle Windows'un sistem dosyası zannedip koruma altına aldığı dosyaları durdurmak ve erişilebilir hale getirmek için deneyebilirsiniz.

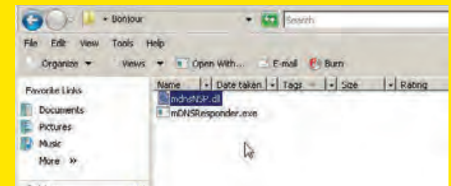
**WINDOWS MEDYA MERKEZİ**

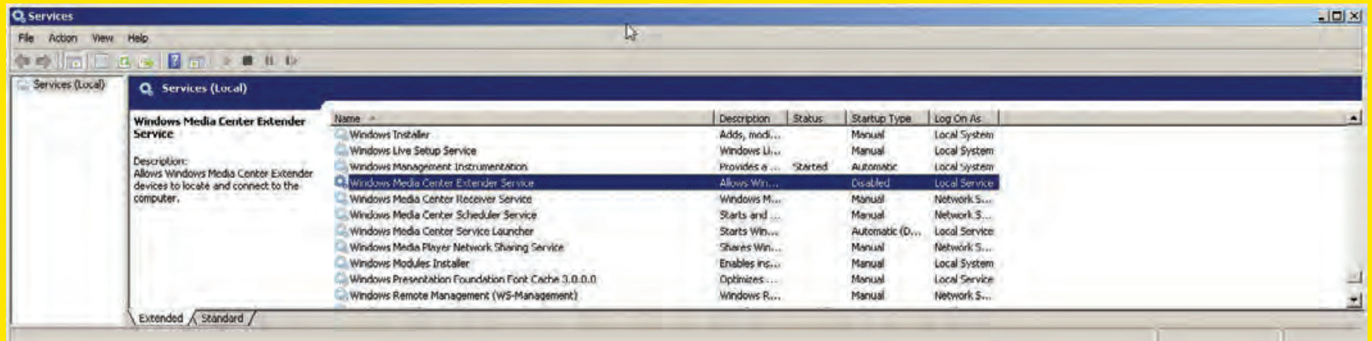
Sistem kaynaklarını yerken sürekli yerel ağınızı da yoklayan bir diğer Windows servisiyse Media Center'ın ta kendisi. Vista'mın sözde derinliklerine saklanan beş servisi kapatarak sistemimi biraz daha rahatlatmayı başardım. Eğer yerel ağda medya paylaşım özelliğini kullanmıyorsanız rahatlıkla kapatabilirsiniz. PlayStation3'ünüzle medya paylaşmak için üçüncü parti bir yazılım kullanıyorsanız merak etmeyin çünkü onların bu servislerle işleri yok.

Denetim Masası\Yönetimsel Araçlar\Servisler yolunu izleyelim öncelikle. Sırasıyla aşağıdaki servisleri kapatın.

- Windows Media Center Extender Service
- Windows Media Center Receiver Service
- Windows Media Center Scheduler Service
- Windows Media Center Service Launcher
- Windows Media Player Network Sharing Service

Geçmiş olsun. Ben toparladım Windows'umu, darısı sizin başınıza.



# PAZAR YERİ



## PİYASA SONBAHARA SAKİN GİRİYOR

Doların da etkisiyle piyasaların hafif aşağı yönlü bir eğilime girdiğini görüyoruz. Stokların durumu da yeterli, talep gören kaliteli ürünlerde bulunmama gibi bir durum söz konusu değil. Uygun fiyatlar da eklenince, Eylül yeni sistem kurmak için ideal bir ay olarak karşımıza çıkıyor.

Bu ay sistemlerimizde bir iki ufak değişiklik yaptık. Yatay olarak Sapphire HD4850 modelini, Zalman'ın fanı ile güçlendirilmiş Toxic modeline terfi ettirdik. Ekonomik sistemimizde tavsiye ettiğimiz Sapphire HD3870'in GDDR3 bellek kullanan modeli olduğunu da hatırlatmakta fayda var.

Süper sistemimizde ekran kartımız ZOTAC'ın overclock'lu GTX280'üne terfi ederken, eski dost High Power 1000W yerini yeni oyun motorumuz Recom Gaming Engine'e devretti. Performansımızı biraz artırırken süper sistemimizin fiyatını da ortalama 200$ aşağıya çekebildik. Hayırlı olsun.

| | Ekonomik | | | İdeal | | | Süper | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| İşlemci | Intel Core 2 Duo E7200 | | | Intel Core 2 Duo E8400 | | | Intel Core 2 Extreme QX9650 | | |
| | (l) 125$ | (f) 137$ | (a) 149$ | (j) 177$ | (c) 204$ | (a) 224$ | (f) 1109$ | - | (e) 1208$ |
| Anakart | Asus P5K-SE | | | Asus P5Q | | | Asus Rampage Formula | | |
| | (f) 95$ | (a) 99$ | (c) 102$ | (l) 140$ | (a) 149$ | (b) 155$ | (j) 305$ | (f) 329$ | (b) 349$ |
| Bellek | Mushkin High Performance 2x1GB kit 800MHz DDR2 | | | OCZ Nvidia SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2 | | | Mushkin Xtreme Performance 2x2GB kit 1066 MHz DDR2 | | |
| | (i) 64$ | (m) 69$ | (e) 72$ | (e) 80$ | (i) 85$ | (h) 89$ | (m) 166$ | (i) 169$ | (e) 190$ |
| Ekran Kartı | Sapphire HD3870 512MB | | | Sapphire HD4850 TOXIC 512MB | | | ZOTAC GTX280 AMP Edition | | |
| | (f) 132$ | (n) 138$ | (j) 157$ | (m) 213$ | (l) 220$ | (b) 239$ | (a) 609$ | - | - |
| Sabit-Disk | Samsung 500GB Sata2 16MB | | | Samsung 750GB Sata2 32MB | | | 2xSamsung 1TB Sata2 32MB (Raid) | | |
| | (f) 82$ | (b) 85$ | (j) 90$ | (l) 114$ | (m) 116$ | (h) 121$ | (m) 364$ | (f) 378$ | (b) 410 |
| Optik Sürücü | Samsung 20X DVD-RW Writer | | | Samsung 20X DVD-RW Writer | | | Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo | | |
| | (j) 25$ | (e) 27$ | (h) 29$ | (j) 25$ | (e) 27$ | (h) 29$ | (o) 276$ | | |
| Ses Kartı | Onboard | | | Onboard | | | Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1 | | |
| | - | - | - | - | - | - | (h) 105$ | (f) 109$ | (e) 119$ |
| Güç Kaynağı | High Power Cool-Max 350watt | | | OCZ StealthXstream 600W | | | RECOM GAMING ENGINE 1050 W | | |
| | (h) 35$ | (e) 37$ | (b) 39$ | (h) 109$ | (m) 113$ | (f) 119$ | (k) 259$ | - | - |
| Kasa | Recom Backdraft Siyah | | | NZXT Hush Siyah | | | Alphacool Ready2Go TT Armor Black | | |
| | (h) 69$ | (m) 75$ | (k) 79$ | (m) 109$ | - | (h) 112$ | (k) 419$ | | |
| Toplam Fiyat | Min 627$ | | | Min 967$ | | | Min 3612$ | | |
| | Max 717$ | | | Max 1088$ | | | Max 3839$ | | |

**Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.**

**Mağaza indeksi** **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim

| Ses Sistemi | Kulaklık | | 2.1 Hoparlör | | 5.1 Hoparlör | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Alt Seviye | Sennheiser PC130 | | Altec Lansing BXR1121 | | Logitech X530 | |
| | - | - | (j) 28$ | (e) 33$ | (o) 89$ | (b) 102$ |
| Üst Seviye | Sennheiser PC160 SK | | Logitech Z4 | | Logitech Z-5500 | |
| | - | - | (o) 119$ | (e) 132$ | (h) 389$ | (b) 406$ |

| Mouse / Klavye | Fare | | Klavye | |
|---|---|---|---|---|
| Alt Seviye | Logitech G3 | | A4 Tech X7-G800 | |
| | (b) 62$ | (n) 66$ | (0) 23$ | (c) 26$ |
| Üst Seviye | Razer Lachesis | | Logitech G15 | |
| | (o) 87$ | (e) 115$ | (o) 89$ | (b) 98$ |

| Monitör | 17" | | 19" | | 22" | | 24" | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Alt Seviye | Samsung 732NW | | Samsung 932B+ | | BenQ FP222WA | | - | |
| | (m) 166$ | (b) 219$ | (m) 233$ | (j) 264$ | (e) 258$ | (c) 317$ | - | - |
| Üst Seviye | Samsung 732N+ | | Samsung 931C | | BenQ X2200W | | BenQ FP241VW | |
| | (m) 179$ | (j) 222$ | (n) 348$ | (b) 360$ | (j) 366$ | (e) 400$ | - | - |



# TAMİR ATÖLYESİ



Hoş geldiniz, sefalar getirdiniz. İyi Ramazanlar hepinize. Ramazan günlerinin en güzel tarafı geleneklerdir dostlar. Mesela Feshane'ye gitmek, Karagöz ile Hacıvat izlemek, fiyatlara zam yapmak…Tabii bu da bir gelenek, bayramlarda el öpmek, kandillerde akrabaları aramak gibi Ramazan'da zam yapmak da bir gelenektir. Ramazan'ın bereketi fiyat endeksine de yansır, fiyatlar artar da artar. Mantık olarak oruç tutan insanların az tüketmesi ve sonucunda talebin gerilemesi lazım gelir ama sanıyorum kalender halkımız kendi yemeyip fakir fukaraya yedirdiği için endekslerde bir dalgalanma oluyordur. Yoksa eskisinden daha "AÇ" sofraya oturacak halimiz yok ya, sadece aç kalmak değilse, nefis terbiyesi ise aslolan…

## NOTEBOOK İÇİN SES KARTI SEÇİMİ

**S** İyi günler sevgili Oyungezer ailesi,
Ben dizüstü bilgisayarım için ses kartı almak istiyorum. Ancak dizüstü bilgisayarlarda parça konusunda çok fazla seçme şansı yok. Creative'in X-Fi Xtreme Audio Notebook ve Audigy 2 ZS modelleri arasında kaldım. Hemen hemen aralarında hiç fiyat farkı yok ama hangisinin daha iyi olduğuna bir türlü karar veremedim. Bunların dışında sizin önerdiğiniz bir model varsa, ona da bakmak isterim. Yardımcı olursanız çok sevinirim. Teşekkürler, iyi günler. **-Oğuz Turan BURUK**

**C** Merhabalar Oğuz,
Creative Audigy 2 ZS 7.1 modelini evdeki masaüstü bilgisayarımda senelerdir kullanıyorum, gayet memnunum. Ama şimdi sorsalar yeni bir ses kartı almak istesen ne alırdın diye, kesinlikle cevabım X-Fi serisinden bir model olurdu. Dizüstü bilgisayarlar için de durum aynı. Creative X-Fi Xtreme Audio Notebook modeli cidden verdiğin paraya değen, fark yaratacak bir ürün. Audigy 2 ZS ise seri olarak oldukça eskidi, diğer yandan piyasada bulmak da kolay değil. Creative'in en çok yakındığım huyu eski serilerin sürücülerini, yeni işletim sistemlerine adam gibi güncellememesi. Bu huyuna yine devam ediyor mu bilmem ama yine de almışken yeni seriden bir ürün al (az önce bakıp indirdim, Audigy serilerinin de Vista sürücüleri güncellenmiş. Creative'in Türkiye sitesinde olmasa da ABD ve İngiltere gibi sitelerinde var). Creative X-Fi Xtreme Audio Notebook'un detaylı incelemesi Nisan 2008 sayımızda vardı sanıyorum. Kesin kararını vermeden evvel bu yazıyı mutlaka okumanı tavsiye ederim.
Ses kartın hayırlı olsun, güle güle kullan...

## HAZIR ELİMİZ DEĞMİŞKEN EKRAN KARTI DA SEÇSEK?

**S** Merhabalar Oyungezer ailesi,
Yaptığınız işi çok takdir ediyorum ve şu yaz sıcağında kolay gelsin diyorum hepinize. Yakın zamanda yeni bir dizüstü aldım. Sony'nin Vaio serisinden VGN-CR35G. Intel Core 2 Duo T8100 (2.10GHz) işlemcisi, 2GB belleği ve başımın belası ATI Radeon X2300 (128MB dahili, 768MB'a kadar paylaşımlı bellekli) ekran kartı var. En az 128MB isteyen oyunları rahat rahat oynayabiliyorum ama 256MB isteyen oyunlarda tahmin edebileceğiniz gibi sorun çıkartıyor. Crysis'i ölümcül yavaşlıkta çalıştırabildiğini görünce ekran kartının paylaşım kısmının bir işe yaramadığını görmüş oldum. Başka bir arkadaşımda Nvdia'nın bir ekran kartı var ve özellikleri benimkiyle aynı (128MB dahili ve paylaşımlı bellek kısımı) ama Crysis'i rahatlıkla oynuyormuş. Assasin's Creed'de belli bir bölüme gelince grafik hatası vermeye başlıyormuş (yer kabuğunun göğe doğru uzadığı gibi garip bir şey demişti) ama onun dışında rahat oynanıyormuş. Diyeceğim o ki ekran kartını yükseltmek gibi bir imkanım var mı? Babam Dubai'den getirdiğinden Sony'nin Türkiye'deki yetkili servsine sormaya çekindim. Türkiye'deki servis de benle ilgilenir mi bilmiyorum. Ya da harici ekran kartları var mı?

Ekran kartının son sürücüsü yüklü ama ekran kartı ayarlarında herhangi bir değişiklik yaparak bu oyunları çalıştırmam mümkün mü? Şu sıralar çoğu kişi dizüstü bilgisayar alıyor ve eminim çoğu da benim gibi ekran kartı sorunlarına sahiptir. Cevaplarsanız çok sevinirim. -**Çağrı ÜNAL**

**C** Merhabalar Çağrı,
Senin de dediğin gibi şu sıralar pek çok oyuncu, oyun oynamak için dizüstü bilgisayarlara yöneliyor. Çoğu da ekran kartının performansından memnun kalmıyor ne yazık ki. Bunun en büyük sebebi eksik bilgilendirilme ve kalıplaşmış bazı yanlış inanışlar. Ne yazık ki dizüstü bilgisayarların ekran kartı değiştirilemediği için bir kere ve çok dikkat ederek seçilmesi gerekiyor. Dizüstü bilgisayarlarda da masaüstü bilgisayarlarda olduğu gibi ekran kartının bellek kapasitesi değil, ekran kartında kullanılan yonganın teknik özellikleri ve performansı önemlidir. Yani 256MB değil, isterse 1GB olsun düşük seviyeli bir yongaya sahip ekran kartı ile rahat rahat oyun oynamamız çok zordur. Peki oyun oynamak için hangi yongaları tercih etmeliyiz? Nvidia yongalardan GeForce 8600M GT ile başlanabilir. GeForce 8600M GS ise GT kadar başarılı değil, bu yüzden 8600M GT'den aşağı inmemeye gayret edin. 8000 serisinden GeForce 8800M GTS yongasına sahip dizüstüleri de piyasada gördüm, tercih edilebilir. GeForce 9000 serisinden ise 9600M GT yongasına sahip dizüstülerden piyasada bolca mevcut. Onlar da oyun oynamaya imkan verecek kapasitede. Bu noktada en büyük dezavantaj fiyat, bu ekran kartlarına sahip dizüstülerin fiyatları da belli oranda yüksek olacaktır kuşkusuz. Ancak kabul etmeliyiz ki oyun oynamak yüsek teknoloji gerektirdiği için çok da ucuz bir hobi değil.

Hal böyleyken elindeki X2300 ile yeni oyunlarda performans alman mümkün gözükmüyor. Elindeki ekran kartını da değiştiremeyeceğin için durum pek parlak sayılmaz. Böyle durumlarda şu harici ekran kartları gelse de dünyamız şenlense diyorum. Bu konuda projeler var ancak hiçbiri bir sonuca ermedi. Kurumsal bazda bir şeyler olsa da onlar da oyun oynamaya yarar düzeyde değil. Bu konuyu sanırım Tuğbek araştırıyordu bir aralar. Neyse sen de benim gibi eski,

## Tapir Usta IX: The Last Akıncılar

(Kahramanlarımız prensesi kurtarmak üzere Death Star'a doğru uzayın karanlığında yol almaktadır.)
**Tapir:** Bu muydu bahsettiğin o akıncılar güruhu? Şaşkaloz wookie, üç tipsiz jawa, bir de ewok... Hepsini anladım da bu jawaları neden yanımıza aldık ki?... (o sırada jawalar geminin fayanslarını sökmektedir) Bırakın onları, kaçmayın! Kaçmasanıza!
**Altair:** Yiğit Samsa! Prenses Elanor kalleş Antuan'ın elinde bizi bekler! Tuzak belli ama yiğitlikte cenkten dönmek yoktur bilirsin...
**Samsa The Wookie:** Aığğğ! Ağğğ! Aıııı!
**Tapir:** Ya gözünü sevim anırtma şunu. Bak her dediğine "he" dedim ama bu da kafa artık... Bıraksanıza droidi yere! Bak hiç dinliyorlar mı! Hay jawa gibi sizi...
**Altair:** Sus hancı! Yetiş Bey, sen ne dersin? Bilirsin düşman prensesine vurulmuş kalbin acısını...
**Tapir:** Bu mu Yetiş Bey? Bildiğimiz bitli ewok nasıl bilsin aşkı. Bunların köyü komple hımbıl yahu, aşık olana kadar rancor kapar zavallıları...
**Altair:** Çenen düştü gene hancı...
**Samsa The Wookie:** Aıığğğ! Aaağ!
**Tapir:** Seninki anırıyor gene, herhalde o meşhur "kalenize" geldik.
**Altair:** Davranın yiğitler!
**Stormtroper:** Durun! Sivillerin bu bölgeye girmesi yasak...
**Altair:** Yieeeyt!

Haras! Haraaas! Haras! Haraaas! Kerten kelebelek! Kerten Kelebek!... (Star Wars – Duel of Fates)

*To be continued...*



güzel oyunlara yönelebilirsin Çağrı. Ne varsa zaten eskilerde var...

### EKSTRA GÜÇ İSTEYEN EKRAN KARTLARI

**S** Merhabalar Oyungezer ailesi,
Size iki sorum olacak, hatta doğrudan soruyorum.
1. ATI Club3D HD4850 ekran kartı aldım ama dergide Saphire HD4850 tavsiye ettiğinizi gördüm. Aralarında ciddi bir performans farkı var mı? Varsa hangisi daha iyi?
2. Aldığım ekran kartı güç kaynağından (PSU) ekstra bağlantı istiyor ve güç kaynağımda bu girişe uyan bir kablo yok. Bana kullanabileceğim ucuz, yeterli bir güç kaynağı önerebilir misiniz? Sorularım bu kadar, sağlıcakla kalın... **-Birand Bilgin ÖZER**

**C** Merhabalar Birand,
Ben de doğrudan cevaplara gireyim o zaman. İki ekran kartı da aynı yongayı kullandığı için çok büyük bir performans farkı olduğunu zannetmiyorum. Ama tabii ki ekran kartı üreticileri kullandıkları bellek ve diğer malzemelerin kalitesinden, yazılım farkından, hatta soğutma yapısını değiştirip frekansla oynadıklarından az da olsa performans farkı olabilir. Ancak bu fark çok gözle görülür olmaz. Bahsettiğin iki kart arasındaki farkı test etmediğim için söyleyemem ancak dikkat etmeye değer olmadığına inanıyorum. Marka olarak Sapphire tavsiye etmemizin sebebi de hem test etme imkanımızın olması, hem de bu testler sonucunda bizden geçer not almasıdır. Tabii ki test etmediğimiz güzel vek kaliteli ürünler de olacaktır. Ancak görüp, incelemeden bir şey söylememiz doğru olmaz. Eğer sen ATI Club3D kartından memnunsan, sorun da yoksa gerisinin önemi yok.

PCI-Express kartların çoğu artık ekstra güç istemeye başladı, hele GeForce 9800 GTX gibi kartlar bir değil, ekstra iki PCI-Express güç beslemesi istiyor. Eğer elindeki güç kaynağından memnunsan ve iki adet 4-pinlik molex (hani DVD-ROM'a bağlanan cinsten, çoğunlukla 4-pin denince anakarta bağlananla karıştırılıyor) boşta varsa ve güç hattının üstünde başka bir aygıt yoksa 6-pinlik PCI-Express dönüştürücülerinden alıp sorunu halledebilirsin.

Güç hattı şu yüzden önemli, güç kaynağından çıkan bir kablo parçasında 2 ya da 3 adet 4-pin molex çıkış bulunur. Bir 6-pin PCI-Ekspress güç çeviricisi ise iki adet 4-pin molexe ihtiyaç duyar ve en önemlisi yeterli güç beslemesi için çeviricinin bağlandığı güç kaynağından çıkan kabloya başka hiçbir aygıtın bağlanmaması gerekir.

Mesela üzerinde 3 adet molex bulunan bir güç kablosuna fan, DVD-ROM, en sonunda çevirici bağlanınca güç yetmeyebilir. Ekran kartımızın performansı yeterli güç sağlanamadığı için düşebilir. Yok ben bunlarla uğraşmak istemiyorum dersen ne kadar sisteminin özelliklerini yazmasan da High Power'ın 460watt'lık High Performance ürünü işini görecektir. 69$ gibi bir fiyat da 460watt bir güç kaynağı için hayli ucuz sayılır. Pahalı dersen, sistemin de kendi halinde, fazlaca güç çekmeyenlerdense High Power 350watt Cool-Max de işini görür.
Sen de kal sağlıcakla...

### EFSANE AVCILARI'NDAN İNCİLER

**S** Merhaba sevgili Oyungezer ailesi,
Nasılsınız? Dergiyi aldığım gibi ilk açtığım sayfa Organize Sanayi oluyor. Bana göre en faydalı bölüm burası çünkü. Çok uzatmadan soruma geçmek istiyorum.

Intel Core 2 E4400 işlemci, Asus P5GC-MX anakart, ATI HD2600XT ekran kartı, 2GB DDR2 bellek ve Blue Storm 550wattlık güç kaynağından oluşan bir sistemim var.

Geçenlerde ekran kartımın fanı bozuldu. Masaüstünde 70 derece ile çalışıyor şu an. Oyuna girdiğimde beş dakika bile dolmadan 100 dereceye çıkıyor ve tahmin edeceğiniz gibi biraz geçtikten sonra makine kendini kapatıyor. Başta soğutucu alacaktım ama 60 YTL'ye iyi bir soğutucu almak yerine 300 YTL'ye Sapphire HD4850 alsam daha iyi olur diye düşündüm. Hem performansı artar, hem teknolojisi daha yeni olur.

Bunu bir arkadaşıma söylediğimde bana "Anakartı da değiştirmen lazım. Ayrıca o kart AMD destekli, Intel işlemcinde sorun çıkartır" dedi!? Afalladım baya bir... Sorum da işte tam bu. Anakartımı da değiştirmeli miyim? Yoksa sorunsuz bir şekilde kullanabilir miyim? Başarılarınız devamını diliyorum. Tüm oyuncular için harika işler yapıyorsunuz.
Sevgiler... **-Erdem ZENGİN**

**C** Merhabalar Erdem,
Yahu o kadar güzel oyunlar inceliyoruz kimse bakmıyor, neden ilk herkes Organize Sanayi'ye koşuyor anlamadım. Oyun oynamaktan çok, oyunları açabilen bilgisayarlarla mı ilgileniyoruz aslında, ne dersiniz? Şaka bir yana eğer sizleri donanımın tozlu, tornavidalı dünyasına bir nebze bile çekebiliyorsak ne mutlu bize. Tuğbek bile kaçtı resmen yahu, dükkan Kaan'la bana kaldı. Tapir Usta sağolsun, hemen imdadımıza yetişti. Neyse sorularına bir bakalım istersen.

Yanlış hatırlamıyorsam Asus P5GC-MX anakartın PCI-Express x16 kullanıyordu. Hal böyleyken Sapphire HD 4850 alıp takmaman için hiçbir sebep yok. Ekran kartlarında da AMD destekli, Intel destekli diye bir ayrım yok. Anakartını ya da işlemcini değiştirmeden yeni ekran kartını alabilir, çatır çatır da oyun oynayabilirsin. Yalnız arkadaşının bu anlattığı hikaye çok eski zamanlarda bir şehir efsanesiydi. AMD ile sadece ATI kullanılırdı, sonra NForce 2 çıktı (5 sene evvel) ve o günden beri ben AMD ile NForce, Intel ile ATI kullanırım. Haydi hepsini geçtim, eğer Intel ile ATI kullanılmıyorsa, neden Intel ısrarla ürettiği yongalarda ATI için Crossfire bağlamayı desteklesin? Tamir Atölyesi'nden çok Discovery'deki MythBusters'lık bir durum...

Neyse dostlar, bu aylık da bizden bu kadar. Her türlü derdinizi, sıkıntınızı **donanim@oyungezer.com** adresine bekliyoruz. Ay sonuna kadar koşturmaktan ofiste oturup ekran kartı testi yapmaktan ya da Ramazan davulcusuyla "Abi sizin de işiniz zor be..." muhabbeti çevirmekten vakit bulup da cevaplayamadığımız mailleriniz olursa affola. Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın...

**–Katanalı OlgaY Paşa**

## SANAYİNİN GELDİĞİ SON NOKTA

İşi gücü olmayan, har vurup harman savuracak parası olanlara zehir gibi USB ürünler



### Hamster Tekerleği

Hamster almak istiyorsunuz, hem de hamster'ınız hızlı koşabilsin istiyorsunuz, hem de beslemek ve hem de kağıdını değiştirmek istemiyorsunuz. Hemen bu cihazdan bir tane edinin. USB'den sisteme bağladığınız hamster, siz klavyeyi ne kadar hızlı kullanırsanız, o kadar hızlı döndürür tekerleği. Allah akıl fikir versin (cümlemize).

### Trafik Lambası



Ofiste masabaşı trafiğinizi düzenlemek için eşsiz bir cihaz. USB arabirimi kullanıyor, ayrıca 4 port USB hub kendileri. Trafiği düzenler mi bilemem ancak ofis çalışanlarına kendinizle ilgili dalga malzemesi vermiş olacağınız garanti.

### Motosiklet Motoru

En süper cihazı en sona sakladık. Sayın okurlar bu elimde görmüş olduğunuz USB motosiklet motoruuu… Sadece motosiklet sesi çıkartmaya yarıyor. Bu kadar gereksiz olmasından utanıp 3 port bir USB hub da eklemişler. Ama ana işlevi bu, motosiklet motoru sesi çıkartmak. Bravo!





# GELECEĞİN OYUN TEKNOLOJİLERİ

## Gelecekten Gelenler

KAAN ALKIN
SERPİL ULUTÜRK
SİNAN AKKOL
TUĞBEK ÖLEK

*YIL 2012... Marduk hâlâ gelmedi. Belki de tüm dünyayı yok edecek bu serseri gezegeni beklemekten vazgeçip hayatlarımıza dönmeliyiz artık. Sığınakları terk etmeli ve hem insanlığın hem teknolojinin evriminde üstümüze düşen rolü sahiplenmeliyiz. Yaşamalı ve gelişmeye devam etmeliyiz. Dünya galaksi haritasından silinecekse, bunun sorumlusu biz olmalıyız. Tıpkı yüzyıllardır hayal ettiğimiz gibi...*

Oyun dünyasında, gelecek denen şey genellikle kaotiktir, büyük doğal felaketler için en uygun zamandır, insanlık elindeki her şeyi ya kaybetmiş ya da kaybetmenin eşiğine gelmiştir. Ama birkaç adım açığa çıkıp oyun dünyasına bir de oradan bakın, biraz daha uzaktan... Hepimizi nasıl da kandırıyorlar, görebiliyor musunuz? Oyun dünyası kendi geleceğini karanlık korkusuyla değil, pırıl pırıl bir gelecek kurgusuyla oluşturuyor. Size aksini söylemesine bakmayın, oyunlar ne Marduk'a hazırlanıyor ne de o büyük nükleer felakete...

Aklında tek bir şey düşünce var bu kocaman endüstrinin: Bizi her şeyimizle oyunun içine almak! En azından bu dosya konusunu hazırlarken bize anlatılanlar öyle olduğunu gösteriyor.

Oyun dünyasının geleceği hakkında bir dosya konusu hazırlama fikrinin ne kadar çılgınca olduğunu en baştan biliyorduk. Çünkü şimdilik işlemcisindeki transistör sayısını, monitöründeki renk bolluğunu konuştuğunuz oyun sisteminiz, önümüzdeki on yıl içinde tanıyamayacağınız kadar değişecek; işlemciniz belki sonsuza kadar hayatınızdan çıkmış ve gözünüz şimdiki 21 inç ekranınızdan çok daha iyi iş gördüğü için yeni monitörünüz haline gelmiş olacak.

Bu hızlı değişimin sonuçlarını belli tarihler vererek saptamak, her biri farklı bir vizyona sahip teknoloji geliştiricilerinin fikirlerinden ortak bir sonuç çıkartmak hiç kolay olmadı. Kolayca üretilebilecek klişe tekno-gelecek fantezilerinden birine yaslanmak yerine tasarım aşamasındaki ürünlere diktik gözümüzü, farklı kollardan ilerleyen teknolojilerin geliştiricileriyle konuştuk, onları kullanacak oyunları araştırdık. Ve inanıyoruz ki yakın gelecekte oyun odanızın nasıl bir yere dönüşeceğini gözünüzde canlandırmanızı sağlayacak bir dosya çıktı ortaya.

Bir tavsiye; okurken "fantezi yapmışlar" dedirtecek şeyler gördüğünüzde heyecanlanmaya başlayabilirsiniz çünkü onların hepsi gerçek ve çok yakında buradalar!

# KONSOLLARIN YAKIN GELECEĞİ

***YIL 2014...*** *Eve geldiğiniz gibi çantanızı elinizden kapan kızınızla biraz oynadıktan sonra, dinlenmek için salona yöneldiniz. Odaya girdiğinizi hisseden akıllı uzaktan kumanda, evdeki her türlü elektronik cihazın bağlılandığı merkez olan PlayStation 4'ü çalıştırıyor, aynı anda HDTV'niz de çalışmaya başlıyor. PS4'ün önceki gece kaydettiği maçı mı seyredeceksiniz, yoksa biraz oyun mu oynasanız? Wii 2'nin WiiBrain aparatını kafanıza geçirip üstündeki tuşa basıyorsunuz... Ekrana oynayabileceğiniz, indirilmeye hazır yeni 20 oyunun resmi geliyor. Alpha dalgalarınız biraz tutarsız, işyerinde çok yorulmuşsunuz belli ki. Yorgunluk seviyenize göre bu 20 oyundan sizi zorlayacak olanlar otomatikman eleniyor... Yeni Super Mario Galaxy'yi indirilecek oyun olarak seçiyorsunuz. Sadece birkaç dakika içinde oyun başlıyor...*

90'lı yıllarda konsollarda sadece grafik teknolojisi gelişmişti. Elbette grafikler hiç durmadan gelişmeye de devam edecek ancak son konsol nesliyle birlikte kontrol metodları ve online yetenekler daha fazla ön plana çıkar oldu.

## İki nesil sonraki PSP modeli iPhone kadar küçük boyutlara inecek ve PS3 kadar güçlü hale gelecek.

Elbette iş oyunları nasıl kontrol ettiğimize gelince gözler hemen Nintendo'ya çevriliyor. Wii'nin hareketle, DS'in dokunmayla elde ettiği başarıya bakan bütün konsol üreticilerinin ağzının suyu akıyor. Microsoft da, Sony de oyunları "vücut hareketleriyle" oynatmanın yolları üzerinde çalışıyor bir süredir. Ama onlar Nintendo'yu yakaladığı anda, Nintendo çok farklı bir yerde olacak.

Konsol nesillerinin çıkışları arasındaki kabul görmüş ortalama süre 6 yıl: PlayStation 1 (1994), PlayStation 2 (2000), PlayStation 3 (2006). PlayStation 3'ün 2006'da çıktığını göz önüne alırsak, PlayStation 4'ün 2012'de çıkacağını beklemek hayal olmaz. Sony'nin teknoloji birimi başkan yardımcısı *Paul Holman* bir röportajda, "PlayStation 4'ün mutlak suretle piyasaya sürüleceğini ancak bunun için en erken tarihin 2010 yılı olduğunu" söylemişti. Yakın zamanda Sony yetkilileri de "**PlayStation 3'ün ticari ömrünün minimum 10 yıl olacağını öngörüyoruz**" demişti. Bu ömür bitmeden 2-3 sene önce kesinlikle PS4'ün çıkmış olması gerekiyor. PS4 ise bir oyun cihazı olduğu kadar evin başköşesinde yer alan bir "ana kontrol ünitesi ve medya dağıtım kanalı" haline gelecek. Evimizin içindeki birçok uyumlu (tercihen Sony marka) aletle haberleşiyor olacak PS4 ve aynı zamanda evden internete birincil bağlantımız haline gelecek. Sony'nin gelecek stratejisinin, Home projesi ile sosyal ağ alanında da söz sahibi olmak ve PlayStation'ı tüm medyalar için tek bir ulaşım noktası haline getirmek olduğu çok belli.

Ama PS4 ile kafanızın arkasına bir kablo bağlayıp "Matrix'in içinde bitivermeyi" hayal bile etmeyin. Esas farklılık fiziksel olarak disk sürücüsünün bulunmayacak olması ihtimali. Sony'den ayrılmadan önce PlayStation ürün müdürü olan *Phil Harrison* "**PS4'te fiziksel bir sürücü olmama ihtimalinin çok yüksek**" olduğunu belirtti. Ancak bize 4 yıl sonra sıradan kullanıcıların evlerinde 23 ila 56GB'lık oyun ve filmleri mantıklı bir sürede indirecek internetin yeterince yaygın olması fikri biraz uçuk geliyor. Hem ayrıca, Sony'nin BluRay teknolojisine o kadar para akıttıktan ve HD-DVD'yi devirdikten sonra, 4 yıl içinde silip atacağını düşünmek de hata olacaktır.




### SENİ ZİHNİMLE DÖVERİM!

Son zamanlarda Wii 2'nin zihin kontrolüyle çalışacağına yönelik bir rivayet ortalıkta dolaşıyor. Aslında bu İngiliz T3 dergisinin kafasından uydurduğu bir Wii2 hayalini kapağına taşımasıyla başladı. Ama diğer yandan Nintendo'nun kendini tamamen farklı kontrol ve oyun deneyimlerine verdiğini ve "zihinle oyun kontrolünün" son bir yıldır iyice ciddiye alınmaya başladığını düşünürseniz o kadar da boş sallamadılar. Tabii ninelerimizin bile Wii Sports oynamak için "haydi eller havaya" moduna girdiğini düşünürseniz, kanepeye oturup kafamızda bizi cyborg gibi gösteren bir cihazla, hiç kımıldamadan oynama fikri bir sonraki adım gibi geliyor kulağa… Eğer Wii 2'de gerçekten zihin kontrolü olacaksa, beynin çeşitli bölümlerindeki elektrik sıçramalarını istediğimiz komutlara atayabilmemizin, "A" veya "R2"ye basmak kadar kolay hale gelmesi veya bunları okuyan algılayıcının ne düşündüğümüzü belli bir kesinlikte çözebilmesi gerekiyor. Sensörlerle dolu olan cihazı kafamıza takacağız. Beynimizle yönetmekte zorlandığımız fonksiyonları WiiMote 2'ye atayacağız, hareket algılama yeteneği ise yeni geliştirilmekte olan Wii Motion Plus'tan da üstün olacak ve tek bir düşünceyle WiiMote'un tuşlarının fonksiyonlarını değiştireceğiz. Ancak son nesilde WiiMote'u sır gibi sakladıklarını düşünürsek Xbox 720'nin duyurulmasını bekleyeceklerdir bunu yapmadan önce.






**FELAKET TELLALI**

Diğer yandan Direct X teknolojisinin yapımında çalışmış ve Microsoft'u Xbox işine sokmuş kişi olan *Alex St. John*, "**içinde bulunduğumuz konsol neslinin bu çağın sonu olduğunu, aşırı sert kopya koruma sistemlerinin ve kopyacılığın artması nedeniyle bir başka konsol neslinin olmayacağını**" savunuyor. Oyunculuğun geleceğinin devasa online oyunlar ve Steam gibi sayısal dağıtım ağlarında olacağını savunuyor John. Kendisi de web üzerinden tam sürüm oyunlar oynayabileceğiniz *Wildtangent*'in sahibi olduğundan, acaba bu konuyu kendi tarafına göre yontmaya mı çalışıyor gibi bir soru geliyor akla.

**FİLM GİBİ OYUNLAR**

"İyi de hocam, bu oyunların grafikleri ne zaman film gibi olacak?" aramızda çok sık döndürdüğümüz bir geyiktir. Özellikle insanların olduğu oyunlarda, gerçekçi grafikler gelip bir noktada tıkandı: Tüm CGI ve oyun grafik artistlerinin "*uğursuz nokta*" (Uncanny Valley) dedikleri bu durumda, insanların oyun içindeki görünüşünü daha gerçek yapmak için çaba sarfettikçe, oyun içi modellerin yüzleri gerçek bir insandan çok bir ölünün yüzüne benzemeye başlıyor (evet, bu oyun grafikerleri arasında genel olarak yaşanan bir sorun). Bu yüzden özellikle gerçek bir insana benzetilmeye çalışılmamakta oyunlardaki insanlar. Yani eğer birisi ölü değil de, gerçek bir insan gibi görünen bir NPC yapmayı becerirse, bu engel aşılacak. Ve bu sınırın aşılmasına çok yakınlaşılmış durumda. Hem GTA serisinin, hem de birçok Hollywood filminin animasyonlarını yapan *Image Metrics* firmasının yeni geliştirdiği bir teknolojiyle (o kadar yeni ki, henüz bir adı bile yok) gerçek bir insan modelinin yüzünü poligon poligon değil, piksel piksel taramayı başardı. Bu ne demek? Normalde insan yüzü oyunlarda en çok sırıtan noktadır, çünkü en detaylısı, yüze yerleştirilen 30 diyotun hareketine göre oyun içindeki modelin yüzünü hareket ettirmesini sağlar. Ama Image Metrics'in teknolojisi, milyarlarca noktayla, piksel piksel bir insanın yüzünü ve hareketlerini tarayabiliyor ve 3D ortama aktarılabiliyor. Elbette yeni konsollar da aynı PC'ler gibi CPU+GPU yerine tek bir merkezi işlemciye ve alternatif render teknolojilerine yöneliyor (detaylı bilgiler ileriki sayfalarda). Bütün bunlar bir araya gelince CGI'dan da gerçek görünen karakterlerle oyunlarda karşılaşabileceksiniz yani. Adı *Emily*, aman dikkat edin de küçük dilinizi yutmayın: **tinyurl.com/6745dj**

AMD'den *Raja Koduri*, (incelemesini Organize Sanayi'de bulacağınız) "**Radeon HD 4870 X2 ekran kartının Emily gibi karakterleri gerçek zamanlı hesaplayabilecek güçte olduğunu**" söylüyor. Ancak "tamamen gerçek" görünen sahneler sayesinde, sanal ile gerçeklik arasındaki farklılığın kalkması için en az 2020'ye kadar zamanımız olduğunu da ekliyor.

Bu grafiklerin üstüne bir de retinaya yerleştirilmiş ekranları ekleyin. İşte o zaman "tam Matrix" olacağız :)



## Mekanik Çözümler

Sürekli elektronik gelişmeleri yazıp duruyoruz. Halbuki daha mekanik konusunda da yapılabilecek çok şey var. Game Convention'da gördüğümüz DreamFlyer isimli yeni bir simülasyon koltuğu bunun en güzel örneği. Kanadalı iki savaş pilotunun geliştirdiği cihaz hiçbir hidrolik ve elektrik aksam olmadan hareket ediyor. Oyuncunun ağırlığını dengeleyen sistem, sizi tam denge noktasında tutuyor ve kumanda koluna bağlı manivela ile uçağınızı ne yöne yatırırsanız koltuk da aynı tepkiyi veriyor. Basit, hesaplı ama çok eğlenceli bir çözüm.



## VIRTUSPHERE

YENİ SANAL GERÇEKLİK TEKNOLOJİSİ, İLK DEFA BİLGİSAYAR TARAFINDAN YARATILMIŞ 3 BOYUTLU BİR ORTAMDA, BİR KONTROL CİHAZINA İHTİYAÇ DUYMADAN HAREKET ETME İMKANI TANIYOR. KLAVYE VE FARENİN BOYUNDURUĞUNDAN KULLANICIYI KURTARAN BU KÜRENİN OYUNLAR KADAR ASKERİ EĞİTİM PROGRAMLARI İÇİN DE CAZİP BİR GELİŞME OLDUĞU KESİN. BU TEKNOLOJİ SON KULLANICIYA ULAŞTIĞINDA NİNTENDO HALA ORTALARDAYSA, KESİN HAMSTER'LI BİR OYUN YAPACAKTIR.

## Mobillerin Hangisi Geleceğe "Taşınabilir"?

Tüm oyun teknolojileri gelişirken, el konsolları da yerinde saymayacak tabii. Öncelikle Nintendo DS'in üçüncü bir tasarım değişikliği geçirmesini bekliyoruz (Gameboy Advance de üç kere tasarım değiştirmişti, GBA Micro üçüncü olmak üzere). Ancak DS2'nin ne gibi yeni özelliklere sahip olacağı konusunda ancak "eğitilmiş tahminlerde" bulunabiliriz. DS2 kesinlikle daha ince ve şık olacak ve buna karşın işlemci gücü çok daha fazla olacak. DS2'nin PSP'ye karşı en büyük eksikliği olan hafıza ve ekranın küçüklüğü giderilecek. Nintendo DS'te neredeyse tamamen boşlanan çoklu ortam özellikleri (film izlemek, müzik dinlemek) DS2'de bulunacak. Hem daha gelişmiş oyunlar hem de daha yüksek çözünürlüklü videolar için ekranların daha geniş olmasını bekliyoruz. Zaten Nintendo'nun cihazlarının hesaplı olmasına alışığız ve DS'in ekranlarının küçük olmasının sebebi tamamen LCD ekran fiyatlarıyla ilgiliydi. Diğer yandan DS2'nin işlemci gücünün Wii'ye yakın olacağını tahmin ediyoruz. DS2'de daha iyi 3D grafiklere ek olarak, adam gibi ses tanıyabilecek. Böylece dokunma haricinde konuşarak oynadığınız oyunların sayısı da artacak. Büyük bir ihtimalle DS2 hareket sensörü de içerecek (iPhone'da var, DS2'de neden olmasın?). Böylece DS2'yi sağa sola yatırarak da oyunları kontrol edebileceğiz.

PSP de doğru bildiği yoldan ayrılmayacak. *Unreal Engine*'in yapımcısı *Mark Rein*, geleceğin çok parlak olacağını, ancak her şeyin küçülüp cebimize gireceğini söylüyor. Sony'nin "**PSP'ye 10 yıl daha ömür biçtiğini**" açıklamasının ardından, Mark Rein iki nesil sonraki PSP için "iPhone kadar küçük boyutlara ineceğini, üstelik iç mimarisinin tamamen değişip günümüz PS3 modeli kadar güçlü hale geleceğini öngördüğünü" söyledi. Diğer yandan PSP'nin webcam, GPS gibi ek aparatları oldukça ilgi görüyor. Bunlar PSP2'de tümleşik olarak çıkarsa karşımıza şaşmayın.

# YA İŞLEMCİLERİN SOYU TÜKENİRSE?

*YIL 2014... Mahallenin veletleri çevremde toplanmış hayretle hikâyemi dinliyorlar. "Bundan bir 10 yıl öncesiydi. O zamanlar bilgisayar dediğin masanın yanında dururdu. Ekranı vardı, klavyesi vardı. Bir işlemcisi bir de ekran kartı olurdu içinde. Bak bu ekran kartı mesela." Heyecanla fırlıyor biri yerinden, "bu benim bilgisayardan bile büyük be!"*

Intel ve Nvidia'nın yıllardır kardeş kardeş teknoloji geliştiriyor olması oyuncular adına iyi bir şeydi elbette. Intel'in kalkıp "GPU'lara gerek yok, CPU'lar bu işlerin alayını tek başına halleder" demesi iki firmanın arasına kara kedi soktu ve işlemci savaşları başladı.

Aslına bakarsanız hiçbir zaman 2 işlemciye ihtiyacımız da yoktu. Eğer CPU'lar baştan adam gibi tasarlansaydı, x86 işlemciler ofis programlarını değil de oyunları çalıştıracak şekilde geliştirilseydi muhtemelen hiçbir zaman grafik işlemci veya ekran kartı diye bir şey olmayacaktı. Ama CPU'ların bu konudaki zayıflığı GPU'ların doğmasına yol açtı. Önce işlemciye destek olan 3D hızlandırıcı olarak çalışmaktı vazifeleri, sonradan bütün 3D çizimi ele geçirip video işlemeye ve ardından da günlük programlara göz diktiler. Böylece CPU'lar kendi düşmanını yaratmış oldu.

Günümüz GPU ve CPU'ları salt güç olarak tek başlarına sistemlerimizi götürecek güçte. Ancak yapıları bir diğeri olmadan çalışmaya izin vermiyor. Mesela GPU ile işletim sistemi açamıyorsunuz, CPU ile yüksek grafik performansı alamıyorsunuz. Ancak iki işlemci tipi birbirine yaklaştıkça 2009 sonu ya da 2010'da tek başına ayakta durabilen yeni bir işlemci nesliyle karşılaşacağız.

Savaşı başlatan Intel, bu konudaki en ciddi adımını 2009 sonunda çıkaracağı Larrabee kod isimli GPU'su ile atacak. Başlangıçta ekran kartlarında kullanılacak olsa da aslında Larrabee ne bir CPU ne de GPU, tabiri caizse bir kırma (hybrid). Larrabee bir yandan özünde çok çekirdekli bir CPU ama diğer yandan GPU gibi çalışmasına imkan verecek eklentilere sahip. Başta 32 çekirdekli olarak çıkacak olan işlemci, oyunların yanı sıra her türlü programı çalıştırabilecek. Şu an için görünen tek eksiği işletim sistemini kendi başına çalıştıramıyor olması ama bu da kolayca çözülebilecek bir sorun. Yani Larrabee tek başına her şeyi yapabilen ilk işlemci olmaya çok yakın.

Nvidia'ysa CUDA teknolojisiyle CPU fonksiyonlarını GPU üstünden gerçekleştirilmeye çalışıyor. Ancak bir yazılımın GPU üstünde çalışabilmesi için direkt CUDA'yla hazırlanmış olması şart. Şu ana dek Nvidia'nın standart programları çalıştırabilecek, işletim sistemini yönetebilecek bir işlemcisini görmedik. Ancak CPU desteği olmadan çalışan GPU'lar üzerinde deli gibi çalıştıkları bir sır değil. Onların avantajı günümüz GPU'larının işlemcilerden çok daha güçlü olması.

Şu an kimse bu savaşı kimin kazanacağını bilmiyor ama gelecekte ne CPU ne de GPU'nun kalmayacağı, ikisinin işini birden üstelenen tek bir kırma işlemcinin olacağı şimdiden kesinleşmiş gibi. Tek işlemcili ve gereksiz yazılımlarla hızı kesilmeyen sistemler, çok daha hızlı, ucuz ve daha az enerji harcayan bilgisayarlarımız olacak. Yeni grafik teknolojileri için donanım geliştirmek gerekmeyecek, tüm teknolojiler eski işlemcilerle de desteklenecek ve çok daha az bilgisayar değiştirir olacağız. Ayrıca bu işlemciye direkt ulaşmak daha kolay olacağı için DirectX de bir zorunluluk olmaktan çıkacak. Belki oyun geliştirmek biraz zorlaşır ama işlemciye direkt komut veren oyunlarda performans ciddi şekilde artacak ve geliştiriciler hayal ettikleri her şeyi yapabilecekler.

Elbette bu bilgisayar mimarileri adına önemli bir kavşak ve bu tip yol ayrımlarında en büyük firmaların dahi çuvallayıp piyasadan silindiklerini gördük geçmişte. Savaşın sonunda Nvidia, Intel yada AMD/ATI'dan bir ya da ikisinin tökezleyip ortadan kalkma ihtimali de var.

## AMD'ye göre oyunların geleceği

EMEA Bölgesi Ürün ve Platform Pazarlama Müdürü Ian McNaughton'a gelecekte bizi neler beklediğini sorduk.

**Tuğbek: Günümüzün yeni oyun teknolojileri içinde seni en çok heyecanlandıran hangisi?**
**Ian:** Sıkı oyuncular için bugünün en talepkar oyunlarını bile 2560x1600 çözünürlük, tam Anti-Aliasing ve en üst ayarlarda oynamak harika bir şey bence. Sıradan oyuncular içinse en yeni DX10 oyunları dizüstü bilgisayarlarda oynayabiliyor olmak.

**Tuğbek: GPU ve CPU'lar arasında yaklaşan bir savaş olduğuna inanıyor musun?**
**Ian:** Intel CPU yapıyor, Nvidia ise GPU, her ikisi de tek numara bilen sihirbazlar yani. AMD ise dengeli bir platform sunabilmeye odaklanıyor, en iyi deneyim için hem başarılı CPU'lar hem de GPU'lar üretiyor. Gelecek de tamamen bu ikisini birden başarabilmeye bakıyor.

**Tuğbek: PC oyunculuğunun 2015'te neye benzeyeceğine dair bir öngörün var mı?**
**Ian:** Eğer hiçbir sınırlama yoksa umarım oyun endüstrisi Star Trek'deki gibi bir "Holodeck" noktasına ulaşır (Holodeck: USS Enterprise'daki sanal çarpışma simülatörleri). Tam olarak kendimizi kaptırıp, gerçekle sanal arasındaki duvarları yıkabildiğimiz bir deneyim istiyorum. Sonuçta ben bir geek'im ve bu da yaşayabileceğim en muhteşem deneyim olsa gerek.

**Tuğbek: Peki oyunlar konusundaki en çılgın hayalin ne? Gelecekte oyunları cidden farklı bir seviyeye ne taşır?**



**Ian:** Tek kelimeyle Matrix. Eğer Holodeck'in harika olduğunu düşünüyorsan bir de oyunun gerçekten içinde olduğunu hayal et. Yeni bir dünyaya, çevreye, vücuda ve kimliğe büründüğünü. İşte farklı bir seviye diye ben buna derim.

## Cuda - Compute Unified Device Architecture




Nvidia'nın geliştirdiği CUDA teknolojisi, GPU üstünde farklı yazılımlar çalıştırılmasına imkan tanıyor. CPU'yla hiçbir işi olmayan bu teknolojinin bir iki ufak kusuru var. GPU'lar her türlü yazılımı çalıştıracak güce sahip olsa da bir programın çalışabilmesi için tamamen CUDA'yla hazırlanması gerekiyor. Ayrıca CUDA teknolojisini kullanan son kullanıcıya yönelik bir şey yok henüz. Ancak Nvidia bu konuda harıl harıl kafa yormaya devam ediyor. Diğer yandan firma CUDA'yı kullanarak süper bilgisayarlar, tıbbi araştırmalara yönelik sistemler üretiyor.



## "NIA'yı Kullanıcılar Geliştirecek"

**OCZ Technology, Teknoloji Araştırma-Geliştirme Genel Müdürü Michael Schuette'e bir iki soru yönelttik.**

**Kaan:** NIA'yı geliştirmeye ne zaman ve nasıl başladınız?

**Michael:** Kasım 2006'da Discovery Channel'da "Brainfingers" teknolojisiyle ilgili bir program izledikten sonra karar verdik. Ocak 2007'de elimize geçen örnek üzerinden çalışarak geliştirdiğimiz ilk deneme modelimizi aynı yıl CeBIT'te sergiledik. Brainfingers konusunda oldukça tecrübeli olan Martin Childre'nin yardımlarıyla ürünü geliştirdik. Yasal izinlerin ve patentlerin alınması en az yazılımın geliştirilmesi kadar zorlu oldu. Ağustos 2007'de ilk prototipimizi tamamlamayı başardık.

**Kaan:** NIA üstünde kullanılan sensör teknolojisini kendiniz mi geliştirdiniz?

**Michael:** Karbon nanofiber teknolojisi Cortex Technologies adlı bir firma tarafından geliştirildi.

**Kaan:** Sadece düşünceyle kontrol mümkün olacak mı? NIA'nın bir sonraki adımını ne olacak?

**Michael:** Geçtiğimiz iki ay boyunca son kullanıcıdan aldığımız tepkiler şaşırtıcıydı. NIA'nın sınırlarının tamemen kullanıcısının öğrenme yetisine bağlı olduğunu gördük. Hayal bile edemeyeceğimiz kullanım yolları yine bu kullanıcılar tarafından keşfedildi. Kullanıcılardan aldığımız verilere bakarak NIA'nın gelişimini devam ettireceğiz. Ürünün kendisiyle ilgili ilk gelişme muhtemelen kablosuz bir model olacaktır.

**Kaan:** İyi de sadece düşünceyle kontrol mümkün olacak mı?

**Michael:** Umarım olmaz. Şöyle düşünün, elinizdeki kar tanesini ısıtırsanız su elde edersiniz. Ancak o suyu soğutursanız buz elde edersiniz. Kristal formda bir kar tanesi değil. Örnekleri çoğaltabiliriz. Eminim ki bilgisayarımızla aramızdaki dil engelini ortadan kaldırmak için pek çok yeni yol ortaya çıkacaktır.

## Racetrack Memory

"50nm kalınlığında bir kablo üstünde verilerin hipodromdaki atlar gibi döndürülmesi" diyerek, komik bir şekilde açıklayabileceğimiz bellekler, sabit disklerin yerini alabilecek. Üstünde herhangi bir hareketli aksam bulunmayan belleklerin okuma, yazma ve veri erişim hızları günümüz sabit disklerinden ve flash belleklerden çok daha yüksek.



## Düşünce Gücüyle Oyun - NIA

Hayatı değiştiren teknolojiler sık sık icat edilseler de hayatın içine girmeleri zaman alır. NIA beyin dalgalarımızı, kas ve göz hareketlerimizi kullanarak oyunlara komut vermemize imkân sağlayan ve kaideyi bozan istisnalardan. Beynimizde verdiğimiz elektriksel tepkilerin dijital ortama aktarılmasına ve klavyenin tuşlarına atanmasına aracılık eden NIA'nın amacı mevcut kontrol cihazlarına alternatif olmak değil. Ancak NIA'yı bir fareyle beraber kullanarak, klavyeye dokunmadan oyun oynamak mümkün. NIA'yla biraz haşır neşir olduktan sonra akla gelen ilk soru şu: "Sadece düşünerek kontrol etmek mümkün olacak mı oyunları?" Hiçbir teknoloji geliştiricisi kesin bir cevap vermeye yanaşmıyor bu soruya. Ancak düşünce gücüyle kontrol ve iletişim hakkında, oyunlardan bağımsız olarak, özellikle sağlık sektöründe ciddi şekilde uğraşılıyor. "Bir gün bu teknoloji geliştirilirse oyun dünyasında kullanılabilir mi?" diye sorduğumuzdaysa herkesten alınan cevap aynı: "Kesinlikle evet".






# SIFIR POLİGONA DOĞRU

***YIL 2015...** -Evladım sabahtan akşama kadar film seyrediyorsunuz olmaz ki ama böyle! -Dede film değil onlar ya, ne geri kafalısın oyun oynuyoruz. -E film gibi bu ama kerata, -Oyun bu dede, oyun oyun.. -Nerede bakayım benim yakın gözlüklerim haaaaaa, eh güzel film gibi valla da, aaaa evladım sabahtan akşama oyun oynuyorsunuz olmaz ki ama böyle! -Ehm…. dede oyun değil film onl…*

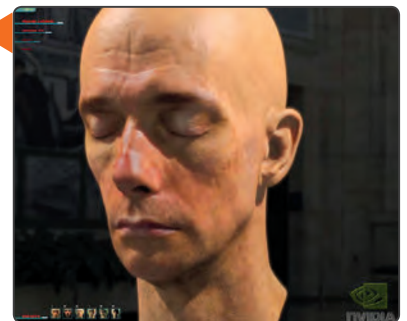
Hey gidi hey. 2001 yılında vizyona girmişti *Final Fantasy: The Spirits Within* filmi. Rezaletti film olarak ama biz zaten teknoloji görmeye gitmiştik. Filmin her karesinin render edilmesi yaklaşık 90 dakika sürüyordu o zamanlar. Gerçek zamanlı yapıyorlar artık mübarek.

Oyun dünyasında nadiren rastladığımız ray-tracing (ışın izleme) tekniği gerçek dünyada ışığın hareket prensibini benimseyerek sahneleri çizen bir grafik oluşturma teknolojisi. Yüksek donanım ihtiyacı yüzünden gerçek zamanlı olarak yaratılan oyun grafiklerinde kullanılması, uzun yıllar boyunca düşünülmedi bile. Sinema sektörünün sık sık kullandığı bu rendering teknolojisi, gerçeğinden ayırt etmekte zorlandığımız, hatta ayırt edemediğimiz CG sahnelerini mümkün kılıyor.

Gerçek hayatta belli bir kaynaktan gelen ışık, çarptığı nesneleri aydınlatır. Belli cisimlerden yansır ve saydam cisimlerin içinden geçerek yoluna devam eder. Bu cisimlerden yansıyan ışık gözümüze çarptığı zaman cismi görebiliriz. Ray-tracing'deyse ışık ekrandaki görüntünün tamamına ya da belirlenen her piksele yollanır. Bu sayede sahnede yer alan nesnelerin yerini, mesafesini, yüzey özeliklerini, çarpışma durumunu, rengini, gölgeleri, diğer ışık kaynaklarını ve gücünü belirler. Bu yöntemle görüntü elde edilirken, oyunlarda pek çok farklı yazılımın yaptığı hesaplamalara duyulan ihtiyaç tek bir sistemle ortadan kaldırılır. Sonuç, bugün oyunlarda kullanılan rasterization'a göre kat be kat daha güzel grafikler. Hani bir "ne zaman film gibi olacak oyunlar" geyiğidir gidiyor ya... Ray-tracing'i adam gibi çalıştırabildiğimiz gün gerçekten film gibi olacak oyunlar da.

Üstelik sadece bu kadar da değil. Ray-tracing'de poligonlar falan yoktur. Her şey objelerden ibarettir. Bu yüzden objeler hiçbir zaman iç içe girmez, bu tip grafik bozulmaları olmaz. Ayrıca grafik motoru fiziklerine ve çarpışmalara da el atabilir bu sayede. Hangi objenin nerede olduğunu bildiğinden mesela namludan çıkan kurşunun nereyi vuracağını da bilebilir.

Oyunlarda Ray-tracing kullanımı yaklaşık 20 senedir konuşuluyor. Nihayet bu teknolojiyi kullanabilecek donanımlar ufukta gözüktü. Önümüzdeki beş sene içinde Ray-tracing'in hayatımıza gireceği ortada. Ve bu olduğunda, 2D'den 3D'ye geçişte olduğu gibi büyük bir devrim yaşanacak oyun dünyasında.



# CEVAT YERLİ İLE OYUNLARIN GELECEĞİ

Geçtiğimiz ay Crytek ofisini ziyaret ettiğimizde Crysis Warhead kadar oyun dünyasının geleceğini de konuştuk Cevat Yerli'yle. Röportajımızın bu bölümünü önce web sitemizden yayınlamayı düşünmüştük ama bu kallavi dosya ortaya çıkınca, yerinin burası olduğuna karar verdik. Bakın Cevat oyun teknolojilerinin geleceği için neler söylüyor.

**Tuğbek: CryEngine 3'ün daha çok konsol desteği olan optimize edilmiş bir CryEngine 2 olacağını söylediniz. Peki, CryEngine 4'de neler olacak? Ray-Tracing gibi teknolojileri eklemeyi düşünüyor musunuz?**
**Cevat:** Biz alternatif olarak her zaman farklı teknolojileri değerlendiriyoruz. Ray-Tracing veya Voxel grafikleri deniyoruz. Bunların hepsinin avantaj ve dezavantajları var. Ama henüz CryEngine 4'de hangisini kullanacağımıza karar vermedik. Ar-Ge grubumuz halihazırda yeni teknolojileri araştırıyor. Bundan bir altı ay sonra buna karar verebileceğimizi düşünüyorum. Planımız 2010'a kadar yepyeni teknolojilerle CryEngine 4'ü geliştirmek ve bunu 2015'e kadar kullanmak.
**Tuğbek: O zaman devrim niteliğinde olacak CryEngine 4.**
**Cevat:** CryEngine 4 sayesinde hem PC'lerde hem de bir sonraki nesil konsollarda (PS4, Xbox 720) yepyeni teknolojiler kullanabileceğiz. Onun optimize edilmiş ve geliştirilmiş sürümü de CryEngine 5 olarak çıkacak.

**Tuğbek: Bu arada DirectX'in aradan çıkarılıp oyunların direkt donanım ile konuşmasından bahsediliyor. Siz de böyle bir yönelim görüyor musunuz? Artık API'ler bitti mi?**
**Cevat:** API'lerin halen sonu gelmiş değil bence ama gelecekte bitebilirler. Mesela halen Playstation 3 için DirectX benzeri bir API yok. Biz kendimiz de bazı API'ler yazdık denemek için. DirectX 10 gücündeki grafikleri simüle ederek PlayStation 3'de göstermeye çalıştık.

**Tuğbek: Peki PS3'ün performansı buna yetiyor mu?**
**Cevat:** Şu an yüzde 70 civarında bir performansla çalıştırabiliyoruz ama bu konuda büyük potansiyel var. Gelecek nesil konsolları destekleyebilmek için şimdiden CryEngine 3'e yeni bir modül ekliyoruz. Çok fazla detayına giremem henüz ama PC için geliştirdiğimiz şeyleri neredeyse otomatik olarak PS4 ve Xbox 720'yle uyumlu hale getiriyor. Böylece CryEngine 3 ile geliştirilen oyunlar PC, PS3, PS4, Xbox 360 ve 720'de çıkabilecek.

**Tuğbek: Üstelik Crysis'de kullandığınız tüm teknolojileri bu dört konsolda da kullanabileceksiniz yani?**
**Cevat:** Tabii ki… Mesela 2009 senesinde CryEngine 3'ü kullanan bir firma PlayStation 4 için oyun yapmaya başlayabilecek. Ama 2010 senesinde teknoloji komple değişecek. Muhtemelen bu kırma (hybrid) bir teknoloji olacak, hem poligonları (Rasterization Rendering) hem Ray-Tracing'i kullanıp yepyeni bir ışıklandırma sistemiyle güçlendireceğiz. Bence kalite bakımından şu anki CGI filmlere çok fazla yaklaşacak.

**Tuğbek: Peki Intel ve Nvidia arasında patlayan**

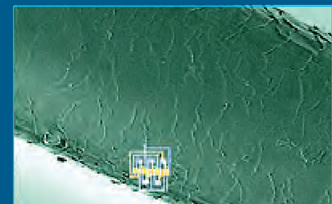



## İstediğiniz An Ve Yerde, İstediğiniz Oyun

Games on Demand (GoD) kısaca "herhangi bir oyunu satın alıp bilgisayarınıza indirmeniz" şeklinde çalışan bir sistem. Birkaç yıl sonra, oyunları kutulu almak yerine bu sistem üzerinden ediniyor olacağız. Sayısal Hak Yönetimi (Digital Rights Management – DRM) adlı koruma sistemi sayesinde kanuni olarak internetten indireceğiz oyunlarımızı. Böylece oyunu bulamamak, Türkiye'ye gelmemesi gibi dertler minimuma inecek. Sadece PC platformu için değil, konsollar için de Games on Demand sistemi tercih edilen ve kâr sağlayan bir sistem haline geliyor.

Şu an nispeten ufak çaplı oyunları Xbox Live ve PS Network üzerinden indirebiliyoruz. *Bionic Commando Rearmed*'ın 1 haftada 100.000 kişi tarafından indirilmesi bu sistemin en taze başarı hikayesi.

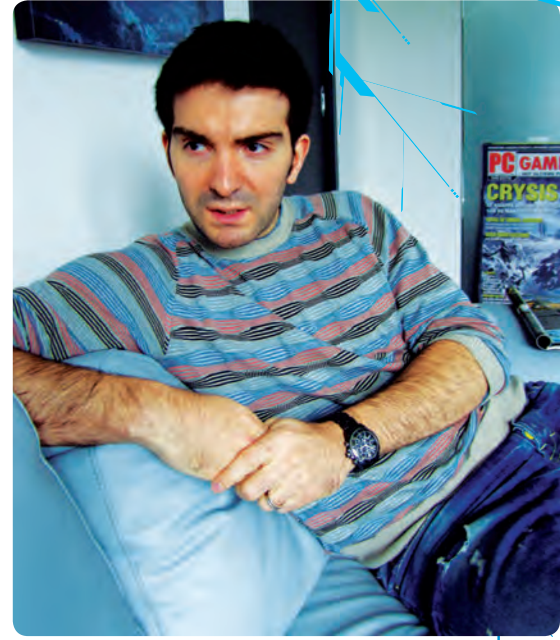
Oyun dünyası analisti Anita Frazier'ın belirttiği üzere, *"PC oyun satışlarında 2006'dan 2007'ye 60 milyon dolarlık düşüşün, aslında kutulu satın alınan oyunların tamamen dijital olarak satın alınmaya kaydığının bir göstergesi"*. Bu kervana katılan konsollar sayesinde de, yakın bir zamanda dijital download sistemleri normal, kutulu satın alınan oyunlar niş bir iş hale gelecek. Özellikle de Hindistan, Çin gibi erişim ve dükkanlara ulaşım sorunu olan, milyar nüfuslu ülkeler de bu çarka katıldığında, artık tamamen dünyayı kapsayan kablosuz internet sayesinde gerçekten istediğiniz yerde, istediğiniz an, istediğiniz oyunu edinebileceksiniz.



## Nano Devre

**1965'ten beri geliştirilmeye devam eden çip teknolojisi son dönemecinde. IBM, Florida ve New York'taki iki üniversitenin araştırmacıları ilk nano devreyi yapmayı başardı. Bir molekül içinde yer alan devre, insanın saç telinin beşte biri kalınlığında ve sadece elektron mikroskobuyla görülebiliyor. Şimdilik sadece 50MHz hızında olan devrenin, günümüz işlemcilerinin hızına ulaşmasına kesin gözüyle bakılıyor.**

## Evlerimizde çok ucuz küçük terminaller olacak, oyunların kendisi sunucularda çalışıp bizim terminallerimize video yayını olarak gelecek.




**CPU vs GPU savaşı hakkında ne düşünüyorsun? Bu ikisinden birinde bütün bir sistemi tek başına götürebilecek bir potansiyel var mı?**
**Cevat:** Evet, hem Intel hem de Nvidia cephesinde böyle bir potansiyel var. 2009'da Nvidia GPU'larda C++ kodlar çalışabilir hale gelecek, Intel işlemcilerin oyunları ne kadar çalıştırabileceği de 2009'da belli olacak. Her ikisinin işlemcileri de aynı şeyi yapar hale gelecek ve kıyamet kopacak. Bizim stratejimiz bu savaşın içinde yer almamak. Az önce bahsettiğim modül sayesinde kazanan kim olursa olsun kendi teknolojimiz uyumlu kalacak. Elbette bizim için PS4'ün özellikleri çok önemli. Bu sene sonunda PS4'ün teknik özellikleri belli olur olmaz çalışmaları hızlandıracağız.

**Tuğbek: Peki PlayStation 3'ün geleceği nasıl? Sanki grafik kalitesi olarak bugüne kadar bekleneni veremedi.**
**Cevat:** PS3'ün potansiyeli hala tam olarak kullanılamıyor ve bu yüzden geleceği Xbox 360'dan parlak. Potansiyel tam olarak kullanılabilse PS3'ün gerçek gücü ortaya çıkacak. Biz de bunu başarmak için çalışıyoruz. Cell işlemcisi çok karışık olduğu için bugüne kadar doğru düzgün kullanılamadı. Ancak gelecek yeni işlemciler GPU olsun, CPU olsun oldukça benziyor Cell'e, hatta hepsi Cell'den kopya çekmiş diyebilirim.

**Tuğbek: Peki bundan 10-20 sene sonrası için öngörüleriniz, hayalleriniz var mı?**
**Cevat:** Bence bundan 10 sene sonra oyunlar direkt internet üzerinden oynanır hale gelecek. Evlerimizde çok ucuz küçük terminaller olacak, oyunların kendisi sunucularda çalışıp (server side rendering) bizim terminallerimize video yayını olarak gelecek. Böylece hem oyunların korsan satışı tamamen bitecek hem de evinizdeki bilgisayarın gücüne bakmaksızın herkes aynı kalitede oynayabilecek. Oyunları kurmak, yamalak falan kalmayacak. Bir web adresinden girip istediğin oyunu seçeceksin ve anında başlayacak oyun. Aylık uygun bir abonelik ücretiyle bütün oyunları oynamak mümkün olacak.

**Tuğbek: Ağ bağlantısı ve monitörü olan basit bir PC'de inanılmaz grafikli oyunlar oynayacağız yani.**
**Cevat:** Aşağı yukarı öyle, 200€'luk bilgisayar sistemi ve çok hızlı bir internet bağlantısı ile sağlanabilir bu. Bence 10 sene sonra internet bağlantıları bu seviyeye ulaşacak. O zaman mesela iPhone 5'den Crysis kalitesinde oyunlar oynuyor hale geleceğiz, muhtemelen konsollar da bu teknolojiyi kullanacak ve çok daha ince küçük cihazlar haline gelecek.

## "EPIC FAIL" SÖZÜNÜN OYUN TEKNOLOJİSİNDEKİ KARŞILIKLARI



### 1 3D GÖZLÜKLER
'Bir gözlük, bir eldiven ve hop! Bambaşka bir gerçekliktesiniz! Meğer son 30 yıldır çıkan tüm bilim kurgu filmleri kandırıyormuş bizi. Ta 80'lerden beri sanal gerçeklik için 3D gözlükler üzerine araştırmalar yapılıyor, ürünler geliştiriliyor ama bir türlü o gözlük ve o eldiven sıradan kullanıcıyla buluşamadı. Dünyanın bir yerlerinde, birilerinin sanal evrenlerindeki kutuları sürükleyip Çöp Sepeti'ne bıraktığına eminiz. Hatta bu gözlükler bazı cerrahi müdahalelerde başarıyla kullanılıyor. Ama ucuzlayıp yaygınlaşmadıkça sanal gerçeklik gözlükleri en büyük fiyaskolardan birisi olarak kalacak. Nintendo bile zamanında bu işe girip batırdı, şimdi "Bir daha mı? Allah korusun!" diyor: Bakınız VirtuaBoy.

### 2 64-BIT PC OYUNLARI
64-bit işlemciler? Var! 64-bit işletim sistemi? Var! 64-bit ekran kartı sürücüleri? Var! Yani 64-bit oyun teknolojisi için her şey hazır. Bir tek şey hariç: Oyun. Hâlâ bir tane bile adam gibi 64-bit destekli geliştirilmiş oyun çıkabilmiş değil. Boşuna mı yatırıyoruz mayışları biz bu aletlere?!

### 3 PC TABANLI KONSOLLAR
2002'de Phantom hepimizin gözünü boyamıştı: Komple internet üzerinden indirmeye yönelik bir oyun edinme sistemi,




video indirme hizmeti ve o gün için ütopik gözüken daha bir sürü teknoloji... Sene oldu 2008, tüm konsollar bunları yapıyor ama PC tabanlı tek bir sistem gün yüzüne çıkamadı.

### 4 OYUNCUYU CEZALANDIRAN SERT DRM TEKNOLOJİLERİ
Starforce'un kullanıldığı hiç sorunsuz tek bir oyun gelmedi. Bu teknolojiler korsanları durduramadıkları gibi, tek becerdikleri oyuna para veren PC sahiplerini soğutmak. Bu yüzden tüm kopya koruma sistemleri "CD var mı abi, yoksa at bir no-cd crack de ben kaçayım" noktasına geri döndü.

### 5 HOLOGRAFİK OYUNLAR
1991'de arcade salonlarına çıkan *Hologram Time Traveller* adlı bu oyun kabini, gerçek karakterleri Star Wars'da Chewbacca ve C3PO'nun oynadığı satranç oyunundaki gibi üç boyutlu olarak gösterebiliyordu. O zaman gelecekte bütün oyunların holografik olacağı bile konuşulmuştu. Ama onunla aynı zamanda Street Fighter ve Mortal Kombat çıkınca, silindi gitti.

### 6 KLAVYENİN YERİNİ ALMAYA ÇALIŞAN BİLİMUM CİHAZLAR
Sene ister 2020 ister 2040 olsun, QWERTY'nin bileğinin büküleceğini sanmıyoruz. Bu arada MS Strategic Commander'lar,



Saitek Cyborg Command Unit'ler hep tarihe karışacak.

### 7 VALVE'IN POWERPLAY'İ
2000 senesinde Valve internet üzerinden oyun oynamayı değiştirecek çılgın bir teknolojiyle karşımıza çıktı. Yeni internet standartları ve protokolleri içeren PowerPlay sayesinde 56k modemlerle bile LAN'dan oynarmışçasına hızlanacaktı oyunlar. Hatta "Biz LAN'dan oynarken sunucumuza pingi 1000 olan oyuncular bağlanıyor ve dertsizce oynuyorlar" diye bir açıklama yapınca Valve, ağzımız açık kalmıştı. Asla gün ışığı görmedi bu gizemli teknoloji.

### 8 OYUNLARDA KOKU
Tıpkı hoparlörden ses çıkması gibi, DigiScent adlı bir firmanın geliştirdiği iScent (iKoku) teknolojisi sayesinde, çeşitli kartuşlar oyunlarda atmosfere uygun kokular yayacaktı. Teknoloji çalışır hale bile gelmişti ama Digiscents asla kullanıcı ile buluşamadı. Ardından bunu deneyen tüm firmaların sonu iScent gibi oldu.

### 9 LASERDISC ve DVD OYUNLARI
Kaydedilmiş video görüntülerini oyun haline getirmek ve bunları PC harici platformlarda oynatmaya çalışmak da tarihin en büyük fiyaskolarından birisiydi. Oyunlarda adam gibi kontrol edilebilir bir şey olmayınca kimse de oynamadı sonunda.




### 10 OYUN İÇİ REKLAM
Henüz patlamış değil ama yıllardır oyunların içine alakasız reklamlar yerleştirmeye para yatıranların yaptığı araştırmalar, oyunların içindeki reklamların, tüketici alışkanlıkları üzerinde hemen hiç etkisi olmadığını gösteriyor.



# -PİYADE, SALDIR!
## -"LÜTFEN" DEMEYECEK MİSİNİZ?

***YIL 2023...*** *7 Kasım... İki çift laf konuşamaz olduk evde. Hangi akla hizmet akıllı eve geçtik bilemiyorum. Ama iki dakikalık sohbette adı geçen yemekleri pişirmeye kalkması, boş çamaşır makinesini çalıştırması, ışıkları yakıp yakıp söndürmesi çileden çıkartmaya yet... "Aklımdan geçenleri yazmayı bırakır mısın lütfen? Bir değişiklik olsun, kağıt kalem kullanmak istiyorum"...*

Oyunlarda sesle komut verme özelliği yavaş yavaş kullanılır hale geliyor. Entegre olarak pek nadir gelen bu özelliği çok yakında *Tom Clancy's EndWar*'la deneme şansı bulacağız. Ama uzun zamandır üçüncü parti yazılımlarla oyunlara hükmetme şansı bulabiliyorduk. Hem aksanımızı hem yazılımı eğiteceğimiz bir iki dakikadan sonra, belli tuşları sözlü olarak kullanabiliyor ya da belli kelimelere atayacağımız biraz daha karmaşık komut zincirlerini sesli komutlarla bilgisayarımıza yaptırabiliyoruz. Ama yazılımlar halen basit komutları algılamakta dahi zorlanıyorlar. Eminim aranızda pek çok kullanıcı, Windows Vista'da yer alan sesle kumanda etme özelliğini denemiştir. Farketmişsinizdir, düzgün bir filtreleme olmadığı için basit işlemlerde bile saçmalar kendisi.

İyi işleyen bir sesli komut sistemi için şu anda ihtiyacımız olan şey, verdiğimiz komutu algılayacak, duruma göre yorumlayacak ve yerine getirebilecek bir yapay zekâ. Bunu teknolojiye yön verenler de gayet iyi biliyor ve her söylediğimize çatır çatır cevap verecek, "el bombası" dediğimizde "fırlat" mı yoksa kendi birimlerimize gönderdiğimiz bir "dikkat, el bombası geliyor" uyarısı mı yaptığımızı anlayacak bir yapay zekâ geliştirmek için çalışıyorlar. Ekibimize kalıp halinde komutlar vermek yerinde direkt konuşarak anlaşabilmek, sesli kontrol teknolojilerinin vardığı son nokta olacak. Jarvis, bu dosyayı kaydedip kapatabilirsin.



## Tek İhtiyacımız Düz bir Masa

Microsoft'un uzun zamandır üzerinde çalıştığı ve ufaktan kullanılmaya başlayan bir teknoloji Microsoft Surface (Yüzey). Şimdilik 30 inç'lik bir masa büyüklüğünde standart olan bu teknoloji, düz yüzeyler üstüne kaplandığında, yüzeyin üstüne konan ve uyumlu olan her türlü cihazla, hatta kredi kartlarıyla bile iletişim sağlıyor. Lokantalarda masanın yüzeyinde menüyü görüyor, garsonla hiç uğraşmadan, parmağınızla siparişinizi veriyorsunuz. Veya bilgisayarınızı Surface kullanan bir toplantı masasının üstüne koyduğunuz anda evde çizdiğiniz mimari planlar koca toplantı masasına aktarılıyor ve herkes üzerine parmaklayarak düşüncelerini karalayabiliyor. Bu teknolojinin oyunlar için kullanılmamasını beklememek saçma olur. Warcraft 4'te birimleri parmakla dürterek "Help! I'm being repressed!" dedirtmek çok komik olacak.




## Savaşın sonu sesin başlangıcı mı?

Oyunlarda sesli komutların nerelere varabileceğini End War'un geliştiricilerinden Michael de Platter'a sorduk.

**Tuğbek:** End War ile ilk defa sesli komutla bir RTS oyununu oynanabilir hale getirdiniz. Sesle kontrol konusunda bir sonraki adım ne? Mesela ileride sesimizden duygularımızı anlayabilir mi oyunlar? Birimlerimiz onlara bağırdığımızı ya da bir emri şüphe ile verdiğimizi anlayabilir mi?

**Michael:** Bu gerçekten etkileyici ve derin bir soru. Japonya'da geliştirilen ev robotlarında bu konuda ciddi gelişmeler sağlandı. Beş yıl mı olur artık, on yıl mı bilemiyorum ama kesinlikle bu noktaya doğru ilerliyoruz. Bunun için ses tanıma ve kavramanın kalitesi, anlaşılabilen kelime sayısı gibi konularda daha da ilerlememiz gerekiyor.

Sesle komut vermek çok doğal bir iletişim yolu, günlük yaşamımızda çoğu komutumuzu sesle veririz. İngilizcede çoğu konuşma topu topu bin kelimelik bir dağarcık üzerinden ilerler. Biz End War'da 80 kelime kullanıyoruz komutlar için. Bunu 10'la çarptığınız zaman hemen her dediğimizin doğal olarak anlaşıldığı oyunlar geliştirilebilir.

**Tuğbek:** Sesle komut her oyunda da kullanılamaz herhalde. Mesela bir aksiyon oyununu "Yürü, zıpla, zıpla, vur" diye oynamak salakça geliyor bana.

**Michael:** Elbette, ortalıkta koşturup zıplamak için ses kontrolünü tercih etmezsiniz. Askeri bir oyunda birimlere emir vermek benim için bir problemi çözmenin karşılığıydı. Gerçekten askerler de telsiz konuşmalarında oldukça dar ve net bir kelime dağarcığı üzerinden kurarlar iletişimlerini. Bu yüzden kullanımı kolaydı çünkü oyunu daha gerçekçi hale getiriyordu. Mesela bir RYO oyunundaki konuşmalar için de gerçekçi olacaktır, diyalog seçeneklerinden satır seçmektense gerçekten konuşmayı tercih ederiz. Ama koşma, zıplama, ateş etme gibi fonksiyonların yerini alacağını sanmam. Yani oyun oynama şeklimizi değiştirmekten çok, sözel öğeler ekleyerek oyun dünyamızı genişletecek. Gerçek hayatta sözel etkileşim hep vardır, bunu oyunlarda görmeyi gerçekten isterim.

## Fotonik İşlemciler

Kendini bilmez bilimadamları, elektrik yerine ışık kullanarak veri taşıma çabasında. Bugün işlemci hızları elektron hızı ile sınırlı. Üstelik elektriğin frekans genişliği de zayıf olduğundan bugün ancak 128-bit işlemciler görebiliyoruz, halbuki korkunç bir frekans genişliği olan ışık sayesinde 123.000.000.000-bit sistemler üretmemiz mümkün. Ama fotoniğin, elektroniğin yerini almasına daha bir hayli var. Işık depolanabilir bir enerji türü olmadığından foton kullanan transistörler üretilemiyor. Ayrıca ışığı kısa mesafelerde iletmek elektriğe göre çok fazla enerji gerektiriyor. Yani, daha bekleyeceğiz...







# PATRONLAR YANDI!

Web tarayıcı üzerinden çatır çatır oyun oynayacağımız günler kapıda. "Ne var ki bunda?" demeyin, dilediğiniz yerden, oyunu kurmaya gerek kalmadan, 2-3 yıl öncesinin kalitesinde görsellikteki oyunları Flash oyun oynar gibi tarayıcımızı açıp oynayabileceğiz yarın bir gün… id Software de bu akımın öncülerinden. *Quake Live* adı altında internet tarayıcı üzerinden oynanacak çok oyunculu bir oyunun geliştirilmesiyle uğraşıyorlar. Carmack bir işe yatırım yapıyorsa, orada ateş var demektir.

Pardon, yukarıda "yarın bir gün" mü dedim? Aslında "*bugün*" demek istemiştim. Çünkü Unity3D adlı oyun geliştirme teknoloji paketi, hızla çok kaliteli oyunlar yapabilmenizi şimdiden sağlıyor. Belki şu ana kadar gördüğünüz en gelişmiş görselliğe sahip oyunları değil ama FarCry kalitesinde açık arazileri, etkileşimli bir fizik motoru, Doom 3 seviyesinde gelişmiş Shader efektleri, Direct X ve OpenGL desteği ile bir web gezgini içinde gördüğünüzde çenenizin açık kalacağı oyunlar yapılabiliyor.

Unity'nin tek ve en büyük kötü yanı, geliştirme araçlarının şimdilik sadece MacOS X Panther işletim sistemi üzerinde çalışıyor olması. Tabii ki bu böyle kalmayacak, PSN, Live ve Wiiware platformlarına oyun üretmek isteyen, küçük ama iyi fikirleri olan yetenekli ekiplerin talepleri arttıkça Unity ve benzerleri hızla türemeye başlayacak.



İnternet tarayıcı üzerinden oyun oynamanın bugünüyle tanışmak için GarageGames'in (Giray'ın çok sevdiği Torque oyun motorunun yapımcısı) yeni sitesi www.instantaction.com'a bir göz atın. Oyunların kalitesini ve zenginliğini görünce, siz de internet üzerinden bu şekilde oyun oynamaya şüpheyle bakmayı bırakacaksınız.

Bugün emekleme evresinde olan bu teknolojiler, bir beş yıl sonrasında açık açık masaüstü oyunlara kafa tutar hale gelecek. Üstelik kolay kullanılabilir olmaları bağımsız yapımcıların ilgisini çektiğinden çok farklı (Darwinia, Portal gibi) bağımsız oyunların çıkış noktası haline gelecekler.



## Dizüstünde gelecek

Dizüstü bilgisayarların gelecekte neye benzeyeceğini Sony Avrupa Bilgi Teknolojileri VAIO Uzmanı, David Speath ile konuştuk.

**Tuğbek:** Dizüstü bilgisayarlar masaüstüne rakip olamıyor oyuncular için. Bu ne zaman gerçekleşebilir?
**David:** Aslında teknik olarak şu an da mümkün, sorun tamamen fiyat. 5000 euro'ya her türlü oyunu oynatabilecek mükemmel dizüstü bilgisayarlar üretebilirsiniz. Ama bu parayı kim verebilir ki? Fiyatlar düşmeye devam ettikçe bu mümkün hale gelecek.

**Tuğbek:** Peki dizüstü sistemlerin geleceğini nasıl hayal ediyorsunuz?
**David:** Yakın zamanda dizüstü bilgisayarlar daha küçük, ince ve hafif hale gelecek. GPU ve çipsetlerin fonksiyonları işlemciye entegre edilecek ve bilgisayarın içinde tek bir büyük çip kalınca çok daha küçük sistemler geliştirebileceğiz.

Bundan beş sene sonrası içinse en büyük gelişme OLED ekranlar olacak. Şu an dizüstünde kullanılamayacak kadar kırılganlar. Ama OLED için gelişmesiyle 10"lik bir bilgisayarın üzerine, rulo yapılmış halde 17" monitör yerleştirebilir hale geleceğiz.

Bundan 10 yıl sonrası için ise holografik ekranlar gibi çılgınca bir düşüncemiz var. Dizüstü bilgisayarınızda hiçbir monitör olmayacak, bilgisayarınız belki sadece bir sigara paketi büyüklüğünde olacak. Ama çalıştırdığınızda klavye ve kocaman bir monitör belirecek.

## Origami DVD Player

Katlanabilir ekranlar-görüntü birimleri çok uzak değil artık. Mag-ink adlı firma tarafından geliştirilmekte olan ürün, e-paper (renkli esnek görüntü teknolojisi) kullanan, taşınabilir ve az yer kaplayan bir DVD çalar. Görüntü kalitesinden ya da çözünürlükten feragat etmeden film keyfi yaşamak isteyen, sık seyahat eden kullanıcıları hedef alıyor. Biri akıl eder de bu görüntü teknolojisini kullanan bir PSP çıkartırsa çok bir süper olur gerçekten (Biri=Sony).



## Gözümüz Monitör Olacak

Mobil cihazlarda kullanılan işlemciler gittikçe güçleniyor ve gelecekte cep telefonlarına, PS3'den bile daha güçlü işlemcilerin yerleştirilebileceğini, fotorealistik oyunların oynanabileceğini hayal etmek hiç de zor değil. Tabii bu kadar güzel grafikleri, elde taşınabilecek bir oyun konsolunun düdük kadar ekranında görmeye çalışmanın pek bir anlamı olmayacağından, bu yanımızda taşınan oyun canavarını "görmenin" daha verimli bir yoluna ihtiyacımız olacak.

Washington Üniversitesi'nin üzerinde çalıştığı Sanal Retina Monitörü de (Virtual Retinal Display) tam bu amaca hizmet ediyor işte: Bütün görüşünüzü kaplayan, yüksek kaliteli bir sanal ekran. Üstelik baktığınız yüzeyleri farklı bir dokuyla kaplamak gibi özellikleri de olacak. Esasen pilotlar ve askerler için geliştirilen bu teknolojinin 2018 yılında hazır olması bekleniyor. Daha sonra da ucuzlayıp genel kullanıma açılacak.

Daha uçarsak IBM ve Florida Üniversitesi'nin şu anda insan saçından 10 kat ince bir çip geliştirdiğini ve bu boyutun giderek ufalarak gözümüzün retinasına direk görüntü aktaracağımız noktaya doğru gittiğini söyleyebiliriz. Ama her baktığımız yerde "zorunlu reklamlar" görmeye başlayacaksak, bu hiç de isteyeceğimiz bir teknoloji değil.




# TÜM DUYULARINIZA HİTAP EDEN OYUNLAR

***YIL 2017…** Uzun bir iş gününün ardından sonunda evin yolunu buldum. Kapıdan girip çantamı bıraktıktan sonra, salondan gelen seslerin kaynağını görmek için içeri daldım. Gözleri kör eden ışık ve çılgın bir hava akımıyla sersemledim. Patlamanın sesi o kadar yüksekti ki bütün evin sarsıldığını hissettim. Gözlerimi hafifçe aralayıp ışığa alışmasını bekledim bir iki saniye. Sonra gürültüyü bastırmaya çalışarak seslendim "Annen yine seni oyun başında bulursa ikimizi de doğrayacak, kapat şunu ve doğru dersinin başına!"*

Oyunların monitör ve hoparlörünüz dışında yollarla, duyularla da size ulaşması uzun yıllardır konuşulan ama bir türlü hayatımıza girmeyen bir kavram. Philips'in uzun yıllardır geliştirdiği çevre etkileşim teknolojisi Ambx, oyunlarda ses ve ışıklandırma efektleri yanında, rüzgâr ve vibrasyon efektleri sunarak bizi oyunun içine çok daha fazla sürüklemeyi başardı. Böylece artık mesela *CoD4*'te yanınızda patlayan bir el bombasının yarattığı hava akımını ve titreşimi hissetmeniz mümkün. Ya da Crysis'te bir tepeden sabahın gelişini izlerken, günün o ilk ışıklarını yüzünüzde hissetmek…

Öte yandan Ambx'i şimdilik zayıf kılan şey sadece ışık, ses, rüzgar ve vibrasyona odaklanmış olması. Peki daha ne yapsınlar? Bu teknolojinin geliştiricileri şimdi koku alma ve dokunma duyularımızı da oyuna katmaya çalışıyor. Oyuncuyu sanal evrenin içine taşımak yerine, sanal evrenin sınırlarını gerçek dünyaya doğru genişleten teknoloji sayesinde, oyunlardaki cisimleri dokunarak algılayabileceğimiz, hava değişimlerini ve etkilerini yüzde 100 hissedebileceğimiz, koklayabileceğimiz oyunlar çok uzak değil. Bunu gelişen görüntüleme ve grafik teknolojileriyle birleştirin: Evinizin salonu baştan aşağı oyunun bir parçası haline gelebilir yakında.




## Intel'in Geleceğe Bakışı

**Intel'in EMEA bölgesi Görsel İşlem Geliştirici İlişkileri sorumlusu (yani bütün oyun yapımcılarının Intel'deki abisi), Aaron Coday ile sohbet ettik. Geleceğe yönelik tüm öngörüler içinde en ilginçlerden biri onunkiydi.**

**Tuğbek:** Yeni teknolojilerden seni en çok etkileyen hangisi?
**Aaron:** Mevcut platformlar çok gelişmiş durumda. Özellikle Crysis gibi oyunlara bakınca PC'lerin geldiği noktayı görebiliyorsun. Çok fazla gerçeklik var ama fazla fizik ve yapay zeka ile etkileşimi arttırmak gerekiyor. Ben bu sene ve önümüzdeki sene daha fazla etkileşim görebileceğimizi umuyorum.

**Tuğbek:** Peki beş yıl sonrası için öngörülerin var mı?
**Aaron:** Beş yıl gerçekten uzun bir süre. Bu piyasada insanlar gelecekten bahsettiler mi ancak iki yıl sonrasını konuşabiliyorlar. Ama bence beş yıl içinde fotogerçekçilik en üst seviyeye ulaşır ve grafik konusunda ilerlenebilecek çok fazla bir alan kalmaz. Diğer yandan oyunlarla nasıl iletişim kurduğumuz, oyunlarda nasıl sosyalleştiğimiz gibi konular hala gelişiyor olacak. Halen fizik konusunda bile gidebileceğimiz o kadar uzun bir yol var ki. Belki bundan 10 sene sonra bu konularda sınırlar tamamen kalmış olabilecek.

**Tuğbek:** Peki oyun endüstrisini toptan ne değiştirebilir?
**Aaron:** Bence geleneksel CPU ve GPU bir noktada birleşecek. Bunun en ilginç yanı ise programlama modelleri olacak. Şu an CPU için oyun geliştirmek kolay ama GPU'nun apayrı bir programlama yöntemi var ve bu oldukça zor. Gerçekten ilginç olan kısım CPU ve GPU birleştiğinde oyunlar için kullanılan programlama dilinin ne olacağı.

**Tuğbek:** Yani oyunları tasarlamak çok mu kolaylaşacak?
**Aaron:** Umudumuz bu.

**Tuğbek:** Eğer çok daha kolaylaşırsa oyunların 2-3 kişi tarafından garajlarda yazıldığı o eski güzel günlere dönebilir miyiz?
**Aaron:** Evet, bu bence mümkün. İnternette dolaşan onca basit oyuna bakın, korkunç bir yaratıcılık yükseliyor orada. Ayrıca oyun geliştirmek için geliştirilen oyun platformları var mesela. Bunun gelecekte çok popülerleşeceğini düşünüyorum. Mod topluluklarına bak, mesela Crytek'in mod topluluğu inanılmaz gelişmiş durumda. Üstelik yapılanların bazıları neredeyse kendi başına oyun olabilecek seviyede. Elbette her zaman büyük isimler olacaktır ortalıkta ama bağımsız yapımcılar için çok daha fazla imkan olacak gelecekte.






## Hydra

Crossfire ve SLI çözümlerinin birbirinin eşi kartları kullanma sınırlamasını ortadan kaldıran Hydra çipi LucidLogix tarafından geliştiriliyor. Ekran kartlarını marka ve model gözetmeksizin birlikte kullanmamızı sağlayacak çip, ekran kartlarının performans kaybına uğramadan çoklu olarak kullanılabileceğini vaat ediyor. Yani gelecekte Hydra çipi olan bir anakart aldığınızda dilediğiniz marka ve model ekran kartlarını takabilecek ve iki kartın toplam performansı kadar bir güce sahip olacaksınız. Ama bir yandan ekran kartlarının öleceğini öngörürken, ister istemez "bugüne kadar neredeydiniz" diyesimiz geliyor.

Hydra Engine
Lucid



# SONUÇTA HAYAT VE OYUN İÇİÇE OLACAK

***YIL 2038…*** *Bir yandan yaşlanmayı durduran kokteyllerini yudumlayan Oyungezer tayfası, bir yandan da hararetli bir yeni sayı toplantısı yapıyor. Derginin etkileşimli nano kapağına hangi bomba oyunu koymak gerektiğini tartışıyorlar. Her oyuncunun kendi DNA'sını oyun içine aktararak oynadığı Sims Universe'de karar kılıyorlar sonunda. "Geleceğin oyun teknolojilerini de yazalım, yıllardır yapmıyoruz bu dosyayı" diyor Eren o arada ama Türk Telekom'un Uzakdoğu Tachyonics bağlantısında geçici bir arıza olduğu için Tokyo'dan çıkıp gelen bu sözleri kimse duymuyor, Eren'in cevap bekleyen gözlerine boş boş bakılıyor topluca. Bazı şeyler hiç değişmiyor…*

Geleceğin oyun teknolojilerine, 12 sayfadır okuduklarınıza şöyle bir bakın. Grafik teknolojisi gibi en kallavi parçalarından düşünce kontrolü gibi en kılcal bölümlerine kadar oyun endüstrisinin tek bir amaç etrafında toplandığını göreceksiniz; gerçeklik. Oyunlar kendini fiziksel gerçekliğin içine taşımaya kararlı. Eğer beceremezse bunun tam tersini de deneyebilir; bizi kendi gerçekliğinin içinde yaşamaya iknâ edebilir. Kafamıza geçirdiğimiz bir kabloyla bu dünyanın ve bedeninizin sınırlarını aşma fikrine hangimiz hayır diyebilecek ki o gün geldiğinde?

Her ne kadar ortak bir amaç çevresinde toplanmış gibi görünseler de oyun endüstrisinin çarkları arasında büyük kavgalar, ciddi çekişmeler ve sonunda kaçınılmaz bir doğal seleksiyon süreci yaşanacak önümüzdeki yıllarda. Örneğin oyun konsolları arasından, oyun dışı işlerde en kullanışlı olanı yıllardır süren savaşı kazanacak ve bunu sağlayan da o konsolu oyun amaçlı kullanmayan geniş kitleler olacak. Örneğin CPU ve GPU'lar arasında daha dün filizlenen rekabet, yarın ikisinden birinin diğerinden iş kapmasıyla sonuçlanacak.

Bilgisayarlar kasanın içindeki birçok parçadan kurtulacak ama bir oyuncu için bilgisayar artık tek bir kasaya sığabilen bir şey olmaktan çıkacak. Daha gerçek sesler, daha derin oyun deneyimi, hız, dokunma duyusu ve "daha fazla gerçeklik" vaatleyen daha bin türlü öğe için bilgisayarın çevresini ek bileşenlerle doldurmaya başlayacağız. Ta ki tümünü birden yapabileceğini söyleyen o ürün gelene kadar.

Bugünden size şu anda geliştirilmeye çalışılan hangi teknolojilerin hayatta kalacağını söylememiz imkânsız. Çünkü teknolojilerin de şimdiden öngörülmesi zor kaderleri var. Ve oyun dünyasının geleceğinin, örneğin sağlık alanındaki bir bilimsel çalışma tarafından belirlenemeyeceğini kimse iddia edemez. Aslına bakarsanız mesele bilgisayarlarımızı bileğimize mi taksak yoksa gözümüzde mi taşısak falan değil. Meseleyi Chris Taylor bugüne bakarak söylüyor: "*Şu andaki teknoloji benim her hayalimi gerçekleştirmeye yetecek kadar gelişmiş*" diyor Taylor, "*teknolojiye yeterince kafa patlattık, hadi artık bunları kullanarak harika oyunlar yapalım…*"

## Chris Abi'den Gelecek Rivayetleri

**Donanımların canına okuyan, Supreme Commander gibi oyunlarıyla tanınan Chris Taylor'a sorduk: "Ne olacak oyunların geleceğinde?" Aldığımız cevaplar şok ediciydi…**

**Tuğbek:** Önümüzdeki 2-3 yıl içinde gelecek teknolojilerden size "vay be, işte bu teknoloji birçok şeyi değiştirecek" dedirten bir şey var mı hiç?
**Chris:** Çok uzun zamandır render teknolojileriyle uğraşıyor, onların üzerine heyecanlanıyoruz. Ses ve kontrol teknolojilerinde bir şeyler değişiyor ama çok fark etmiyoruz bile. Bence esas değişiklik, oyuncu topluluklarının oyunlara katılımında olacak. İnsanlar hiç olmadığı kadar oyun oynuyorlar ve sosyalleşerek oynuyorlar. Bence teknolojimizdeki gelişim zirveye ulaştı. Tabii ki hala gelişmeye devam ediyor ama birkaç yıl öncesinde olduğu gibi değil. Eskiden CD-ROM'dan DVD-ROM'a geçerken heyecanlanırdık. Ama artık bunların bir anlamı kalmadı. Artık 8GB bellek beni heyecanlandırmıyor. Beni tüm bu teknolojiyle yapabileceklerimiz heyecanlandırıyor. Grafik teknolojileri geliştikçe ucuzluyor ve daha çok bilgisayara, daha çok işletim gücü giriyor.

**Tuğbek:** Hiç hayallerinizi süsleyen bir teknoloji yok mu? "Gelecekte şöyle bir teknoloji çıkarsa, hayalimdeki oyunu onunla yaparım" dediğiniz bir teknoloji mesela?
**Chris:** [Gülüyor] Eskiden böyle şeyler söylerdim ama artık ona zaten sahibim. Dört çekirdekli işlemcilerim var, SLI çalışan ekran kartlarım var, ihtiyacım olandan fazla donanımsal güç makinemin içinde zaten. Yine de mütevazı hayallerim var tabii. Ekran kartı sürücüleriyle bu kadar sorun yaşamamayı isterdim veya ağ haberleşme kodunu çalıştırabilmek için bu kadar çabalamamayı. Herkesin, her an online olmasını isterdim. Ama gerçekten, zihnimi bir şeyleri bekleyip ummaktan, hayalimdeki oyunu yapmaya yönlendirdim. Oyun bilgisayarları, bir Scooter'ın içine konulmuş nükleer reaktör kadar işlemci gücüne zaten sahip. Artık zaman oturup, hayal gücümüzü çalıştırıp, muhteşem oyunlar yapma zamanı.







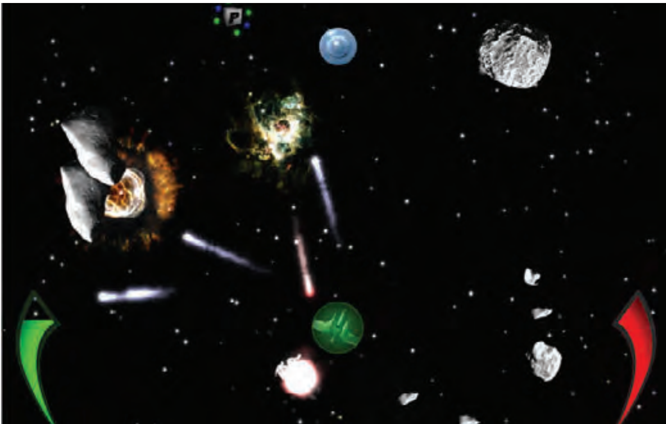
**Giray Özil** - gozil@ea.com

# BİR HAVUZ PROBLEMİ OLARAK ASTEROIDS

Yıl 1979, siz Atari'de çalışan Ed Logg adlı bir programcısınız ve Lyle Rains isimli müdürünüz sizi odasına çağırıp "Şöyle meteorları yok ettiğin, büyük kayaları küçük kaya parçalarına ayırdığın bir oyun yapsak süper olmaz mı Ed" diyor (gerçek bir hikayedir). Bu aslında bir soru değil, isteseniz de istemeseniz de yapmak zorundasınız. Peki nereden başlayacaksınız?

Bir oyun programlamak aslında problem çözmekten ibarettir. Başlangıçta tek bir problem vardır; "Bu oyun nasıl olur da olur?" Sonra bu problem bileşenlerine ayrılarak pek çok başka problem üretir. O problemler de başka problemler doğurur ve en sonunda ortaya çıkan bütün problemleri çözdüğünüzde karşınızda duran şey oyununuzdur. Böyle düşününce kolaymış gibi duruyor ama sorun şu ki bunlar işçi havuz problemlerinden biraz daha hallice problemler.

Sadece oyun yapımında değil, herhangi bir şirkette yeni bir sistem programlanacağı zaman programcının ilk yapacağı şey bu problemleri tanımlamak, birbirinden bağımsız bileşenlere ayırmak, çözüm yolları geliştirmek, muhtemel riskleri öngörmek ve uygulamanın (implementasyon) yaklaşık ne kadar süreceğini tahmin etmektir. Buna genelde "teknik tasarım dokümanı" (technical design document) denir. Bu sayede tek bir satır kod yazmadan problemin boyutları ve çözmenin ne kadar süreceği, ne gerektireceği belirlenir. Geçen ayki "amatör oyun projeleri" konulu yazımda da değindiğim gibi, bir projeye başlamadan bu süreçten geçmek çok önemlidir. Projenizin boyutlarının sizin ekibinizin altından kalkamayacağı kadar büyük olduğunu altı ay sonra anlamanızdansa bunu en başta fark etmenizi sağlar.



Biliyorum anlatması bile sıkıcı bunları… Ortaokulda her kompozisyondan önce kompozisyon planı yapmamızı isteyen edebiyat öğretmeni gibi hissediyorum kendimi hatta. Bir an önce kod yazmaya başlamak için can atıyor olmanız ve bu tarz bir planlama aşmasını hamallık olarak görmeniz çok doğal. Ama inanın işleri çok kolaylaştıran ve hızlandıran bir süreç bu. Aradan on sene geçtikten sonra şaşkınlıkla fark ettim ki, sevgili edebiyat öğretmenimin bir bildiği varmış.

Ed ve Lyle'a dönelim tekrar. Ed'in önce oyunun tasarımını, yani gereksinimlerini bütünüyle anlaması gerekir. Lyle eğer biraz saygıdeğer bir adamsa öyle fikri ortaya atıp kaçmaz, bir tasarım dokümanı şeklinde oyunun oynanışını, kazanma ve kaybetme koşullarını, oyundaki karakterinizi ve düşmanlarınızı belirler.

Çok temel hatlarıyla Asteroids'teki dizayn gereksinimleri özetleyelim:
**Oyun alanı:** Üstten görünüşlü, kamera sabit ve iki boyutlu. Oyundaki her obje oyun alanının dışına çıktığında tam karşıdan tekrar alana giriyor.

**Karakteriniz:** Bir uzay gemisi. Arkasında bir roket var, o rokete verilen güç ve geminin gittiği doğrultu yön tuşlarıyla belirleniyor (o zamanlar yön tuşu mu vardı demeyin, modernize ettim). Sürtünmesiz bir ortamda hareket ediyor gemi, dolayısıyla frenleri yok ve kontrolü kolay değil. Örneğin gemiyi sağa döndürmek için sağ ok tuşu yeterli değil, bunu yaptıktan sonra roketini çalıştırarak o yöne doğru bir itiş sağlamanız gerekiyor. Boşluk tuşuyla ateş etmeniz mümkün.

**Düşmanlar:** Rastgele yönlerde sabit hızda hareket eden asteroidler. Vurulduklarında iki küçük asteroid haline geliyorlar ve yine rastgele yönlere doğru gitmeye başlıyorlar. Üçüncü kez vurulduklarındaysa yok oluyorlar.

**Oyunun oynanışı:** Aşamalar halinde ilerliyor. Amaç asteroidlere çarpmadan level'daki bütün asteroidleri parçalamak. Her vurduğunuz meteor size belli bir puan getiriyor. Üç canınız var. Oyunun belli bir sonu yok, her level'da asteroidler hızlanıyor ve oyun zorlaşıyor.

Bu listedeki her şeyi yerine getirdiğimizde ilkel de olsa bir Asteroids oyunumuz olacak. Şimdi sırayla bu gereksinimlerin üzerinden gidip,

bunları nasıl programlayabileceğimizi ve doğurabilecekleri diğer problemleri düşünmemiz gerekiyor.

Oyun alanıyla başlayalım. Sabit bir iki boyutlu görüntüye ihtiyacınız var sadece, fakat Ed eminim üç boyutlu perspektif bir projeksiyon kullanma şansı olsa hayır demezdi. Biz de kullanabiliriz dolayısıyla. OpenGL ya da DirectX'te "orthographic" ve "perspective" projeksiyonların nasıl yapıldığına bakmamız gerekebilir. Diğer gereksinim içinse oyundaki bütün objeleri array'lerde tutmalı ve her karede bunların pozisyonlarını kontrol edip oyun alanının sınırlarını aştığında hemen o noktanın karşısından alana tekrar giriş yapmalarını sağlamalıyız. Örneğin oyun sahamızın y ekseninde 0-64 koordinatları arasında olduğunu farz edersek, "y koordinatı 64'ten büyükse y'yi sıfıra eşitle" gibi basit bir algoritma işimizi görür.

Uzay gemisine gelelim. Herhangi basit bir model veya geometrik şekil işimizi görür, hiçbir animasyonu olması gerekmiyor. Kontroller biraz çetrefilli gibi. Gemimizin hızını x ve y bileşenleri olan bir vektör olarak tanımlamalıyız. Her karede, gemi bir önceki karedeki koordinatlarına yön vektörüyle hızın çarpımıyla bulunan bir vektörü ekleyecek. Yani aslında bildiğiniz Yol = Hız x Zaman formülü. Hız vektörü eğer sürtünmeyi hesaba katmazsak sadece hızlanma tuşuna bastığımız sırada değişiyor. Bu tuşa basılı olduğu sürece yapmamız gereken o andaki hız vektörüne geminin baktığı yönde bir vektör eklemek. Birim zamanda roketin verebileceği belli bir güç olmalı ve bu eklenen vektör bu güçle çarpılmalı. Ayrıca bir maksimum hız belirleyerek x ve y yönündeki hızımızın da bunun üstüne çıkmasına izin vermemeliyiz.

Düşmanlar için yine animasyona gerek yok, iki üç tane model bulabilirsek süper olur, bulamıyorsak da kare, üçgen gibi pek güzide geometrik şekillerimiz var iş görebilecek. Üç ayrı boyutta düşman var, o yüzden düşman sınıfında asteroidin boyutu için bir değişken tutabiliriz. Biraz daha tecrübe gerektiren bir yöntemse "inheritance" kullanarak ana bir düşman sınıfından diğer tipleri türetmek olabilir. Bütün asteroidlerin tutulduğu dinamik bir array'imiz olmalı ve oluşturduğumuz bütün asteroidler bu array'e eklenmeli, yok olanlar ise listeden çıkarılmalı. Bu sayede her karede array'in tüm elemanlarını tarayıp pozisyonlarını yenileyebilir ve "collision detection" uygulayabiliriz. Meteorların hızı tıpkı ana geminin hızı gibi bir vektör ama sabit olduğu için uygulaması çok daha kolay. Tek püf noktası meteoru yaratırken rastgele bir x ve y hızı atayıp o hızı sabit tutmanız. Çarpışmalar içinse (collision) çok basit bir yöntemimiz var: Her meteorun o anki pozisyonunun etrafında yaklaşık olarak meteor boyutlarında bir küre varmış gibi düşünüyoruz (bounding box deniyor buna). İki nokta arasındaki uzaklığı bulma (bkz: analitik geometri) formülünü kullanarak diğer cismin asteroide olan uzaklığının bu kürenin yarıçapından küçük olup olmadığını kontrol etmemiz collision detection için yeterli.

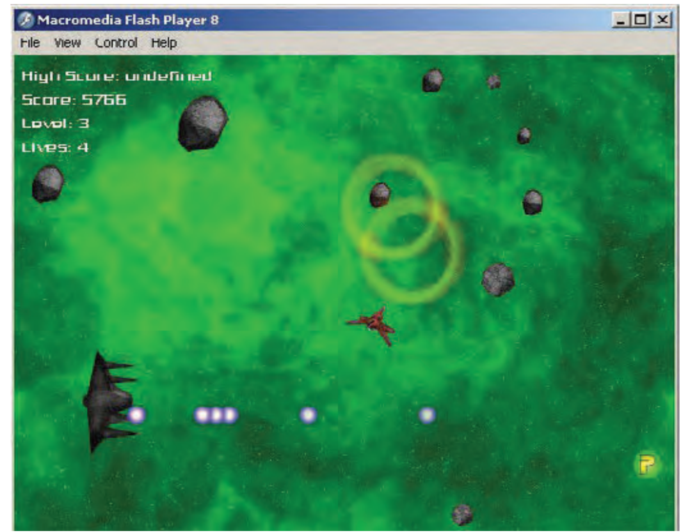
Level sisteminin çok özel bir tarafı yok, her level'da meteorların hızını gittikçe artan bir katsayıyla çarpmanız işi çözecektir. Asteroids'in meşhur gittikçe hızlanan ses efektini de çoğu ses kütüphanesinin hız ayarlama fonksiyonuyla rahatça yapabiliriz. Her bir aşamayı ve oyuncunun üç canını hakkıyla programlamak isteyenlerse bu konuların endüstri standardı olan "finite state machine"leri kullanabilirler.

Son olarak geminin ateş ettiğinde meteorları vurabilmesini sağlamak gerek, zira bu olmazsa dünyanın ***Haze***'den sonraki en sıkıcı oyununu yapmış olursunuz. Ateş edildiğinde havadaki füzeleri tıpkı meteorlar için yaptığımız gibi dinamik bir array'de tutarak hareket ettirebiliriz ve çarpışma olup olmadığını aynı yöntemle kontrol edebiliriz. Aynı anda aktif olabilecek füze sayısını sınırlamalı ve bir füze belli bir süre hiçbir şeye çarpmazsa onu yok edip array'den çıkarmalıyız. Çarpışma olduğunda Asteroids'de meteorlar ikiye ayrılır. Bunun için Asteroids'deki patlama ve ikiye bölünme efektini vermek biraz zor olabilir. Büyük meteoru ekrandan kaldırıp iki tane küçük meteor koymak, bir de arkaplanda huzur dolu bir patlama ses efekti çalmak yeterli olacaktır.

Bunları programladığınız takdirde oyun tarihinin en önemli oyunlarından birini yapmış olacaksınız. Otuz yıl kadar geç olması sizin suçunuz değil. Elbette eklenmesi gereken ve yer darlığı yüzünden değinemediğim detaylar var fakat ana hatlarıyla problemleri ve çözüm yollarını tanımlamış sayılırız. Kod yazmaya başlamadan bütün sistemleri nasıl tasarlayacağınızı bu şekilde düşünmek ve bilmediğiniz noktaları araştırmak işin kodlama kısmının çok kolay ve dertsiz olmasını sağlayacaktır.



Ed Logg




## EV ÖDEVİ

Öncelikle tekrar edeyim, ödevinizin Asteroids'deki bütün özelliklere ya da yukarıda saydığım her şeye sahip olması gerekmiyor. Örneğin level sistemini yapamayacaksanız oyunun tasarımını istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Oyuna farklı bir boyut da katmayı düşünebilirsiniz, geçen yarışmanın birincisinin aslında tam anlamıyla bir Pong oyunu olmadığını hatırlatalım. Sonuçta Asteroids fikrinden yola çıkılmış her şeyi kabul ediyorum.

Ödevin son teslim tarihi 1 Ekim. Geçen sefer olduğu gibi oyununuzu her türlü materyaliyle birlikte Rapidshare benzeri bir siteye yükledikten sonra linkini gozil@ea.com adresine yollamanızı rica ediyorum. Dışarıdan her türlü motor, kütüphane, model ya da program kullanmak serbest yine fakat kullandığınız her şeyi belirtmek zorundasınız. Takıldığınız yerde her zaman olduğu gibi bana sorabilirsiniz. Birinciye yine dilediği sistemde dilediği EA oyununu hediye edeceğim. Hazır Warhammer Online, Spore ve Mirror's Edge çıkmak üzereyken bu fırsatı değerlendirmenizi öneririm!

Geçen yarışmanın tbirincisi Onat'ın oyununu bu ayki DVD'de kaynak koduyla birlikte bulabilirsiniz. Oldukça temiz bir kodu var oyunun, incelemeyi unutmayın. Herkese kolay gelsin.

## ARANIYOR

**Rockstar North**
**(Sistem Programcısı)**
- Tercihen iki ya da üç farklı platformda programlama ve optimizasyon tecrübesi olan,
- Multi-threaded programcılık deneyimi olan,
- İletişimi güçlü ve takım çalışmasına yatkın,
- Verilen takvime uygun çalışabilecek ve işleri zamanında teslim edebilecek,
- Tercihen Maya ya da 3DSMax'de script programlaması yapabilen sistem programcısı aranıyor.
http://tinyurl.com/6a5clx

**Crytek**
**(Animasyon Programcısı)**
- 3 senelik C ve C++ deneyimi olan,
- Karakter animasyonu programlama konusunda deneyimli,
- Takım çalışmasına yatkın,
- Tercihen konsol programlama bilgisi olan kıdemli animasyon programcısı aranıyor.
http://tinyurl.com/54qjkc

**Infinity Ward**
**(Bölüm Tasarımcısı)**
- Bölüm tasarımı konusunda uzman,
- Kişisel ya da kurumsal çalışmalarına ait 3 boyutlu bölümlerin ekran görüntülerini sunabilecek,
- Radiant ya da UnRealEd'da maharetli bölüm tasarımcısı aranıyor.
http://tinyurl.com/57qfwy

**Carbine**
**(Spawner)**
- Devasa online bir oyundaki yaratıkların spawn'ından sorumlu olacak,
- Yaratıkların yapay zekâ programlamalarını yapabilecek,
- Bölüm tasarımı ve görev tasarım takımıyla yaratıkların spawn'ı konusunda yakın çalışabilecek,
- DVO tutkusu olan spawner aranıyor.
http://tinyurl.com/57csyy



# EKRAN DIŞI



## Başka Zamanlar

İlk köşemin adıydı Başka Dünyalar. Hatta Tuğbek de aynı ismi düşünmüştü ama ben önce davranmıştım; o da sonra Masaüstü Generali olmuştu. İsim dışında bana ve köşeme birçok açıdan ilham veren Another World oyunu meğerse yaklaşık iki yıl önce 15 yılını doldurmuş ve yapımcılar günümüze uyarlanmış özel bir sürüm çıkartmış.

Geçenlerde yakın bir arkadaşım yurtdışından getirtiyorum deyince uyandım ve geç kaldığımı anladım bu çok özel oyunu anmak için. Zaman öyle hızlı akıp geçiyor ki geriye bile bakamıyorsunuz. Ama bazı oyunlar ve filmler sizi geriye götürüyor ve bir süreliğine de olsa şimdiyi donduruyor. Onlara iyi sarılmak gerek, eğer gelecekte kaybolmak istemiyorsak...

GÜVEN ÇATAK

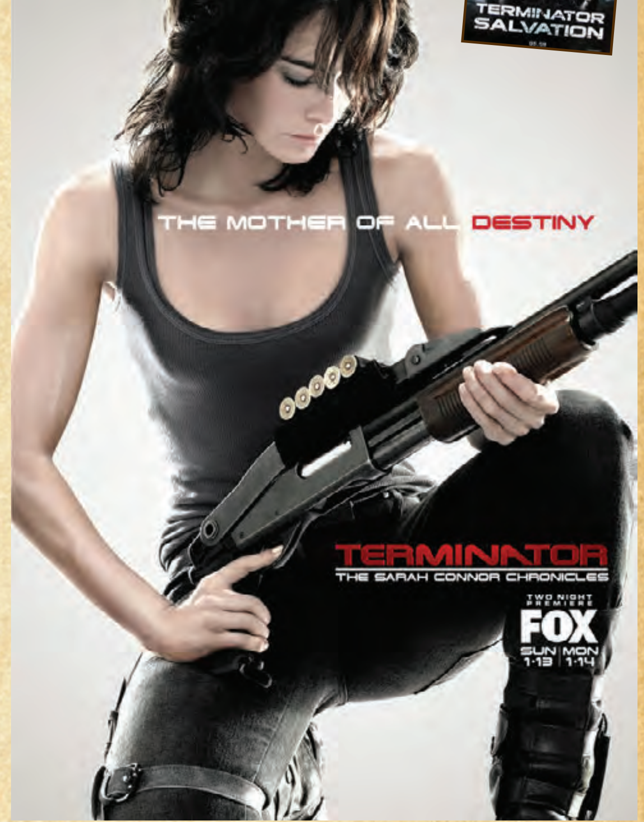
## EKRANDIŞINDAKİLER



# ANA GİBİ YAR OLMAZ!

Sarah Connor Chronicles ilk sezonuyla 14 Eylül'de, CNBC-e ekranlarında başlıyor. Malesef *Terminator 3* tüm iyi niyetine ve çabasına rağmen kötü bir filmdi. Hikayesi karmaşık da olsa sağlamdı ama kötü terminatör T-X, T-1000'in karizmasına ulaşamamış ve Arnie de yaşlanmıştı tüm o makyaja rağmen. Beklenti de büyüktü tabii ki onca yıldan sonra. Amerika'da aynı zamanlarda ikinci sezonu başlayacak olan Sarah Connor Chronicles, ikinci filmle üçüncüsü arasına yerleşiyor ve Terminator efsanesini tekrar canlandırıyor. Sarah Connor ve oğlu John yine kaçakları oynuyorlar. Devlet peşlerinde. Terminator de. Kaçarken bir yandan da Skynet bilgisayar ağını çökertmenin yollarını arıyorlar. Yoksa Kıyamet Günü gelecek, makineler dünyaya hükmedecek ve insan ırkı yok olacak… Şimdiye kadar oldukça iyi eleştiriler almış dizide Lena Headey, Sarah Connor rolüyle başı çekiyor. Oyunculuk anlamında Linda Hamilton'ın yerini doldurabilmiş mi bilemiyorum ama fiziksel anlamda cuk oturmuş. Terminator evreninden başka bir güzel haber de dördüncü filmin geliyor olması. Terminator Salvation, Mayıs 2009'da vizyonda. Şimdilik elimizde fazla bir bilgi yok. Çok şık bir teaser yapmışlar. John Connor rolünde son Batman Christian Bale var. Olaylar bu sefer gelecekte geçiyor. Olan olmuş ve kıyamet kopmuş. Bu nükleer soykırımdan kurtulanlar John Connor liderliğinde makinelere karşı birleşmişler. Belki son bir şansları var ama belki de yok… **-GÜVEN**




# KİTAP DEĞİL ANSİKLOPEDİ SANKİ

"Artık yetti bu Indy!" dediğinizi duyar gibiyim, haklısınız da. Filmi, oyunu, legosu derken bayağı bir kafanızı şişirdim ama bu sefer son (yani öyle umuyorum). Elime serinin şahane bir kitabı geçti. Kristal Kafatası Krallığı da dahil olmak üzere serinin tamamının nasıl ortaya çıktığını anlatıyor *The Complete Making of Indiana Jones*. Ama öyle genel geçer değil, en küçük detayına kadar filmin yapılış macerasına dahil ediyor sizi. Lucas ve Spielberg'in açılış konuşmalarıyla başlayan bu ansiklopedi, kronolojik bir sırada filmlerin yapılış hikayesini ve sürecini tüm detaylarıyla gayet görsel ve 'metin' bir şekilde aktarıyor. Beyin fırtınası seansları, set fotoğrafları, konsept illüstrasyonları, senaryo taslakları, storyboardlar, kısacası yok yok bu 300 sayfalık Indy külliyatında. Üstelik şık kalıbına ve geniş içeriğine göre gayet hesaplı (çok ucuz diyorum). Robinson Crusoe kitapevinden bulabilirsiniz. Indy cephesinden başka bir haber de filmlere ilham kaynağı olan mitlerle ilgili. National Geographics'de geçen ay başlayan bir belgesel *Indiana Jones Efsaneleri* başlığıyla Ahit Sandığı ve Kristal Kafatası üstüne gidiyor. Bakalım bilimadamları neler bulmuş? (biliyor muydunuz, Lucas'a kalsaymış Indiana Smith olacakmış Indiana Jones, neyse ki Spielberg tam zamanında yetişmiş.) **-GÜVEN**






# STAR WARS: THE CLONE WARS

Clone Wars animasyonlarıyla birkaç yıl evvel, Episode 3'ten hemen önce tanışıp kaynaşmıştık ama kısa sürmüştü. 2'şer 3'er dakikalık 25 bölümden oluşan seriyi çok da sevmiştik. The Clone Wars'un filmine de aynı beklentiyle gittik. Hem de öyle sinema önünden geçerken afişlere bakıp "girsek mi şu filme" modunda değil, koca bir Oyungezer tayfası olarak bir hafta boyunca mailleşerek, organize olarak ve direk galaya davetiye ayarlayarak... Şimdi oturup uzun uzun filmi anlatmayacağım ama dibine kadar klişe olduğunu bilsek de hayranlıkla ve kaptırarak izlediğimiz Star Wars'lardan biri olmadığını söyleyebilirim Clone Wars'un. Uzun metraj bir film için fazla kısır bir hikâyesi, fazlasıyla öngörülebilir bir sonu, son derece yoğun bir pazar-sabahı-kahvaltısı-çizgi-filmi tadı vardı. O yüzden de bir Star Wars filmi gibi izlememeniz, Saga'yı çok ciddiye alıyorsanız hafiften sinir olmayı göze almanız gerekiyor Clone Wars'u görmeye gidecekseniz. Ama yanınızda birlikte eğlenebildiğiniz birileri varsa, harika bir seyirlik olacak, garanti edebilirim. **-SERPİL**

İÇİMİZ-DEKİLER... DIŞIMIZ-DAKİLER...

## OLGAY ERTEZ

**Bundan böyle her ay bir Oyungezer yazarı güneşin altında gördüklerini anlatıyor bu sayfada. Çözünürlüğe, yapay zekâya, oyun süresine aldırmadan sokakta oynuyor. İlk ebe Olgay...**






# ANLATTIĞI O KADAR ŞEY VAR Kİ

## BEN'İN ANISINA ARCHLORD OYNAMAK DA VARMIŞ KADERDE

***Ben X***'in son zamanlarda izlediğim en başarılı film olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Gerek anlatılan hikayenin yoğunluğuyla, gerek belgesel tadındaki anlatım tarzıyla, gerekse çekim tekniğindeki duruluğuyla Nic Balthazar'ın bu çarpıcı eseri, beni kendine hayran bırakmayı bildi. ***Ben X***, kesinlikle bir bilgisayar oyuncusunun dramını anlatan basit bir psikolojik dram değil, devasa online oyunlar yüzünden gençlerin sosyal hayattan kopuşu gibi klişelerle de uzaktan yakından alakası yok. Anlatılan hikaye ve dikkat çekilmek istenen nokta bundan çok öte. Filmde ***Archlord*** adlı oyundan alınmış temalarla alt metinler sembolize edilmeye çalışılmış. ***Ben***'in sanal ortamda yarattığı karakteri, gerçek hayatta karşılaştığı durumları açıklamakta başarıyla kullanılmış.

***Ben X***, 90 dakikalık süresine pek çok farklı mesajı sığdıran, içten içe toplumu sorgulamanıza neden olacak başarılı bir film. Seyirciyi yer yer hırslandıran, yer yer üzen, bazen de gülümseten yoğun bir eser. Oldukça ağır bir konu olmasının yanı sıra filmi izlerken en çok baş



kahraman ***Ben*** ile aramda bir bağ kuramadığım için zorlandığımı da belirtmek istiyorum. Aslında film bir bağ kurmamı da istemiyordu. Ne kadar oyun da oynasa ***Ben*** çok farklı bir durumdaki karakter olarak karşımıza çıkıyor. ***Ben,*** hayata karşı naif, zararsız ve o savunmasız duruşunun bedelini öderken Nic Balthazar, bize toplumun hastalıklarını, toplumun "hasta" olarak atfettiği ***Ben***'in gözünden tüm çıplaklığıyla gösteriyor. Ve en can alıcı vuruşunu sonra saklayarak ***Ben***'in hayattan sessiz intikamı ile sonlandırıyor.

# ESKİ İSTANBUL'U KEŞFETMEK

## BAZEN EN GÖZ ÖNÜNDE OLANLAR EN SONA KALABİLİR

Yaz tatili boyunca İstanbul'da tıkılıp kalmanın en güzel tarafı İstanbul gibi bir şehirde tıkılıp kalmak olabilir mi? Yabancı turistlerin görmek için yüzlerce kilometre kat ettiği bir şehrin sakinleri de olsak, kendini turist gibi hissederek keyifli bir haftasonu geçirmek o kadar kolay ki. İşe Sultanahmet Meydanı'na ulaşarak başlıyoruz. Ama hatırlatmakta fayda var, gezeceğimiz yerler saat 17.30 gibi kapanmaya başladığı için ne kadar erken kalkarsak o kadar iyi. İlk gezeceğimiz yer Topkapı Sarayı, uzun ve yorucu bir gezinin ardından Ayasofya'ya varıyoruz. Vakit kalırsa da Türk İslam Eserleri ve Mozaik Müzeleri-ne mutlaka uğrayın. Aslında Sultanahmet Meydanı'nda gezecek daha pek çok müze ve mekan var. Hipodromdaki kalıntılar ve Yerebatan Sarnıcı ilk akla gelenler ancak hepsini bir günde gezmek neredeyse imkansız. O yüzden sadece Sultanahmet'teki İstanbul'u gezmek bile iki-üç gününüzü alabilir. Bu arada her müzede geçmese de Müze Kart, Sultanahmet gezinizde çok işinize yarayacak. Ayasofya Müzesi'ndeki gişelerden temin etmek de mümkün.



# BÜYÜMEYE DİRENEN ÇOCUKLAR İÇİN OYUN ŞARKILARI

## AŞK, TAKINTILI VE YIKICI OLMADAN NEYE BENZER Kİ?

Oyunlardan, içimizdeki çocuktan sayfalarca bahsedip konu aşk olunca durmayı, bir anda ciddileşmeyi, takım elbiselere bürünüp, elimdeki bir buket çiçeği saklamaya çalışmayı nedense kendime pek yediremiyorum. Büyümeden de sevebilmeli insan, aşık olabilmeli... Belki de çok zor ve o yüzden ciddileşip, klişelere yenilmek daha kolay geliyor. Belki de ilham verecek hikayeler olmadığı için, kimbilir... Çocuk kalıp sevmek mi, hele aşk nedir ki? Yann Samuell'e göre takıntılı ve yıkıcı bir oyun, engeller ve cesaret üzerine oynanan. ***Jeux d'Enfant*** filmiyle bu oyunun kurallarını çizerken dilimize ***La Vie en Rose*** dolanmıştı, yani hayallerdeki aşkların marşı. Aradan yıllar geçse de, anılar yavaş yavaş toz da tutsa Taksim'de yürürken bir vitrinin camında tekrar karşılaştım ***Jeux d'Enfant***'ın iki haşarı çocuğu ***Julien*** ve ***Sophie*** ile. Bu sefer hikayeleriyle değil, hikayelerine yoldaş olan tınılarla kazınmak istiyorlardı hafızalara. Hiç düşünmeden kendime doğum günü hediyesi olarak bu iki eski dostun şarkılarını aldım. Filmi izlemeyenler için pek bir sıkıcı olsa da izleyen ve tüm kalbiyle ***Julien*** ve ***Sophie'***nin oyununa saygı duyanlar için gayet anlamlı bir albüm ***Jeux d'Enfant*** filminin müzikleri...



# ENEEE... UĞUR GÜRSOY!

## EN SEVDİĞİMİZ ŞAPŞAL ÇOCUK FIRAT, GOYUN'LA TANIŞIYOR...

-DAMLA PINAR GÖK

Haşarı gençler vardır ya hani, ders esnasında sıranın altında okuduğu mizah dergisinin sayfalarını öğretmene yakalanmadan en sessiz nasıl çevireceğini bilir, evde annesine ders çalışıyor süsü verirken tarih kitabının arasındaki Tommiks'i ya da Oyungezer'i okur, söz dinlememe konusunda ormanda on kaplan gücündedir... İşte ben de o gençlerden biriydim. Bu yüzden de Uykusuz ofisine yaptığım ziyaretin ayrı bir anlamı vardı benim için. Kapıdan içeri girdiğimde Uğur Gürsoy'la önce ben tanışıp, ardından Goyun'u tanıştırdıktan sonra başladık *"eskiden bi tek Gırgır vardı, gereksiz taramalardan kaçınıyor musun, makineler hakkaten beklemiyor mu?"* anafikirli sohbetimize…

**Normal şartlar altında, senin şu anda yüzünde maskeyle diş tedavisi yapıyor olman gerekiyordu. Nasıl başladı bu karikatür sevdası, nasıl diş hekimliğini bırakıp karikatürist olmaya karar verdin?**

Diş hekimliği okurken hafif hafif çiziktiriyordum ama profesyonel bir şey düşünmüyordum. Mezun olduktan sonra 6-7 sene diş hekimliği yaptım. Sonrasında çok sıkıldım yaptığım işten. Bir zamanlar çizdiğimi hatırladım. *"Dur bakalım yine çizebilecek miyim, dergilere girebilecek miyim"* diye uğraşmaya başladım. Sonrasında Penguen'e girdim. Bu kadar yani, çok büyük bir çizerlik maceram yok :)

**O dönemlerde Yiğit Özgür'le ev arkadaşı olmanın bu duruma bir etkisi var mı?**

Tabii var. Bakıyorsun çizer haftada bir gün çalışıyor, sen her gün muayenehaneye gidiyorsun. Bir yerden sonra diyorsun ki; evet güzel bir iş bu.

**Bir karikatürü yaratma süreci nasıl gelişiyor? Nasıl çıkıyor o güzelim karikatürler o kafanın içinden?**

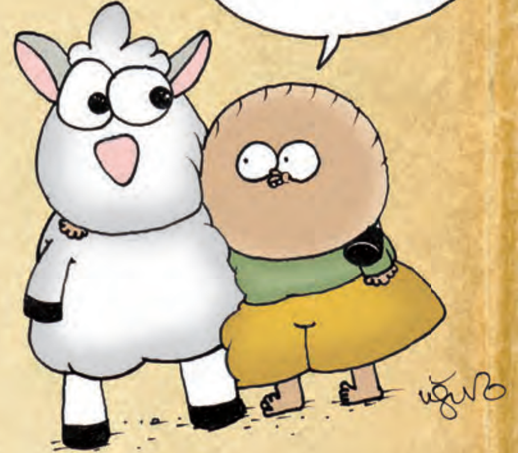
Masada başlıyor aslında. Saatlerce masada oturup düşünüyorsun, ondan sonra aklına bir şeyler gelmeye başlıyor. Karalıyorsun, bir görüntü çiziyorsun, ona bir komiklik katıyorsun. Belki aklına direkt olarak esprinin kendisi geliyor. O kadar değişik ki hiçbir ortak yolu yok. Tamamen el yordamıyla oluşan, kişiye göre değişen bir süreç bu.

**Tiplemeleri nasıl yaratıyorsun peki?**

Başkalarında nasıl oluyor bilmiyorum ama bende tipler kendiliğinden çıkıyor. Her hafta bulduğum esprilerden bir tanesi hep aynı adamın huyu gibi geliyor. Yani Faik'te mesela... Ben o tipi zaten hep çiziyordum, 1 yetele istemiyordu belki ama benzer şeyler yapıyordu. Sadece ismini koymamıştım. "Aaa yine aynı adam" diyecekler diye buna bir isim koyayım dedim. Fırat da aynı şekilde. Akılsız, hiç bir şeyden anlamayan, oradan oraya duvarlara çarpa çarpa koşan çocukları çizmeyi çok seviyorum. Herhangi bir eğitsel oyunla ilgilenmeyen, herhangi bir şeyi takip etmeyen, dikkatini toplamayan, sadece anlık heyecanlarla ortalıkta koşturan bir çocuk tipi olabilir diye düşündüm. Onu da Fırat haline getirdim.

**Fırat'ı çizerken kendi çocukluğundan bir şeyler katıyor musun?**

Öyle ortalıkta *"eneee"* diye koşuşturmuyordum küçükken ama oradaki çoğu durum benim çocukluğumda da var tabii. Yani perde arkasına saklanma, leğen meğen, her şey var. Aslında benim Fırat'a benzememden çok, annem oradaki anneye benziyordu.




**Fırat kitabı istiyoruz. Var mı böyle bir proje?**

Fırat kitabı günlerdir aklımda. Hazırlamam, hatta 3-4 hafta içinde de çıkması gerekiyor ama bir türlü oturamıyorum başına. Oturup da aralara bir şeyler çizmem, kapağını çizmem lazım. Ama daha oturamadım üşenmekten.

**Haftalık dergi çıkarırken bir haftanız nasıl geçiyor?**

Pazar ve pazartesi günleri dergi için uğraşıyoruz. Espri bul, çiz vs. Salı günü dergi bittiği için uyuyorsun zaten. Çarşamba n'apayım diye kalkıyorsun, etrafa bir bakınıyorsun, dergiye uğruyorsun. Perşembe yine aynı şekilde. Cuma "acaba n'apsam, sinemaya mı gitsem" diye düşünüyorsun. Cumartesi "off yarın çalışmaya başlayacağım" diye düşünüyorsun. Pazar oluyor, tekrar çalışmaya başlıyorsun. Hiçbir şey yapmıyorsun aslında. Hep *"salı günü işimi bitirsem atlasam gitsem tatile pazar gününe kadar gelmesem"* diye hayal ediyorsun ama olmuyor,




## ÜNLÜYÜ OYUNLA TERLETMEK

**1) Uğur, Mario'nun mesleği nedir?**
Tesisatçı
**2) Fifa mı Pes mi? Neden?**
Futbol oyunlarını hiç sevmiyorum. Çok karmaşık.
**3) Pata pata pata pon?**
Yes olrayt!
**4) "Doom gibin" cümlesini açıklayın.**
Silahlı felan mı acaba?
**5) "Epic Fail" nedir? Bir örnekle açıklayın.**
Bilemedim, özür dilerim.

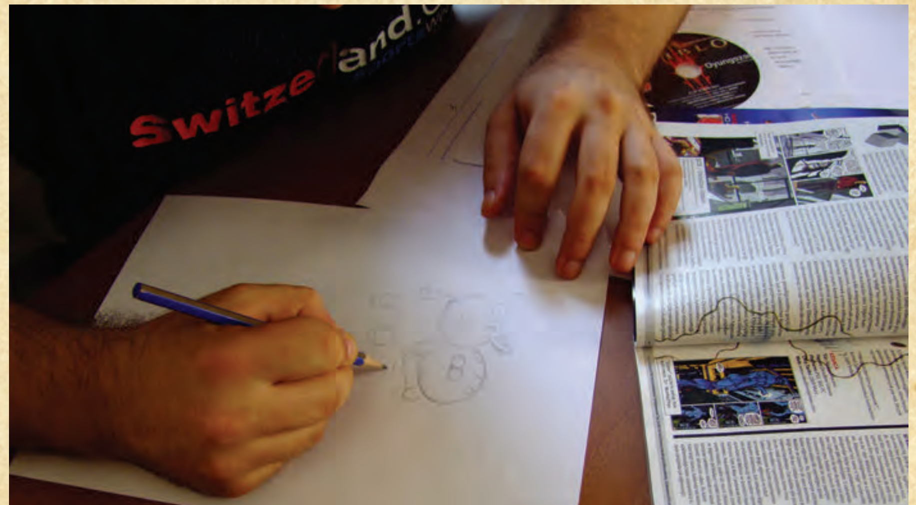
## FIRAT KİTABI GÜNLERDİR AKLIMDA. HAZIRLAMAM, HATTA 3-4 HAFTA İÇİNDE DE ÇIKMASI GEREKİYOR AMA BİR TÜRLÜ OTURAMIYORUM BAŞINA.

bir şekilde gidemiyorsun. Burada böyle oturuyorsun işte.

**Adettendir, haftalık derginin yanına bir de aylık dergi çıkarılır.**
Aslında dergiyi bitirdikten sonra *"aa hala enerjim var, aylık bir dergi de çıkarabilirim, uzun öyküler de çizmek isterim"* diye düşünüyorsun ama iş başa düşünce cidden çok zor olduğunu farkediyorsun. İkisi bir arada olunca o kadar bölünüyorsun ki... Elinde yarım bir öykü var, bir taraftan haftalık dergiye çizmen gerekiyor, böyle psikopatlık gibi. Tamamen kendini eve kapatıp uğraşman lazım. Ara sıra aylık dergi çıkartalım diye konuşuyoruz ama henüz bir girişimde bulunmadık.

**Bilgisayar oyunlarıyla aran nasıl?**
Seviyorum bilgisayar oyunlarını ama en basit olanlarını sadece. 3 boyutlu oyun zaten hiç oynayamam. Oradan oraya, koridorlarda gidiyorsun, görev veriyorlar sana, bir şey yapıyorsun sürekli... Dergide birkaç kez oynamayı denedim ama olmadı, başım dönüyor. Basit oyunları seviyorum. Mario en güzeli. Zuma'ya sardım bu sıralar. Bir de zamanında Boulder Dash oynardım deli gibi. Zaten mizah dergisiyle bilgisayar oyunu dergisi okuyucuları da aynı kitle.

**Madem aynı kitle dedik, bir yaraya parmak basmak istiyorum. Bizim okuyucular ara sıra bizi ziyarete geliyorlar. Konuşuyoruz, muhabbet ediyoruz ama çoğunlukla "biz burayı çok teknolojik bir yer sanıyorduk. Etrafta 3 boyutlu oyun karakterleri bekliyorduk" diyorlar. Özellikle ay sonuna doğru, çalışma günlerinde geldiklerinde tek buldukları şey masalarında çalışan insanlar oluyor. Ben de Uykusuz ofisini esprilerin havada uçuştuğu, dahilikle delilik arasında gidip gelen insanların olduğu, gayet eğlenceli bir ofis olarak hayalimde canlandırmak istiyorum. Nasıl oluyor çalışma ortamınız?**
Normal ofis yaa. Bazen okurlardan da gelenler oluyor. Gelmeden önce acayip adamlarla karşılaşmayı bekliyorlar. Masasında oturup çalışan adamlar görünce tuhaf geliyor. Çünkü insanlar bunun masada yapılan bir iş olduğuna inanmak istemiyorlar. Kendilerini kırmızıya boyayıp dolaşan birilerini, çok gerçeküstü şeyler görmeyi bekliyorlar. Halbuki bu da her iş gibi masa başında yapılan bir iş. Burası da her ofis gibi normal bir ofis ama onlar öyle inanmak istiyor. Arkadaşlarına "Uykusuz'a gittim abi. Çok acayip bir ortam, görmelisin" demek istiyor ama bir geliyor ki masa başında çalışıp çay içen adamlar var :) Ben de sizin ofise gelsem ekranlarda üç boyutlu bir şeyler, tavanlardan sarkan kablolar görmek isterim. Amerikan filmlerinde gözlükleri yukarıya kalkan insanlar gibi dolaşmanızı, masalarınızda yarısı atılmış hamburger olmasını falan beklerim :)




**Sen, bir mizah dergisi okuyucusu olarak hangi dergileri ve karikatüristleri severdin?**
En sevdiğim dergi Pişmiş Kelle'ydi. Engin Ergönültaş vardı, onu çok severdim. Kemal Aratan'ın *"Bi gece daha"* diye bölümü vardı. En çok onun hastasıydım. Çizerlerin hayatı her zaman ilgi çekiyor zaten. Sonra Leman okudum. Leman'da da en çok Metin Fidan'ı seviyordum. Yani ben sakin mizahı daha bir seviyorum.

**Şu dönemdeki karikatürist ve okuyucular arasında çok yakın bir bağ var. Acaba bunda nelerin etkisi var?**
Şu anki dergiler, eski dergiler gibi değil. Şimdiki dergilerde okuyucu ve çizer çok fazla yüzgöz oldu. Okuyucular sanki kırk yıllık arkadaşmışız gibi kapıdan giriyorlar. Eski dergilerde böyle bir şey yoktu mesela. Bu durum, yapılan işlerle alakalı aslında. Yapılan işler çok fazla özele indi. Mekanik, soğuk esprilerden çok, en ince ayrıntılara, duygulara dokunan espriler yapılmaya başlandı. Ersin'in yaptığı işler de öyle. Ersin köşesinde okuyucuyla konuşuyor. Okuyucuyla konuşunca da arkadaş oluyor. Sadece yüzlerini görmüyorlar, birbirlerinden borç almıyorlar :)

**Hayata dair çok küçük ayrıntıları çekip çıkarıp, kağıt üzerine aktarıyorsun. Barda çerez kâsesindeki fıstıkları bitiren arkadaş, divan altındaki plastik leğenler vs. Nasıl farkediyorsun bu ayrıntıları?**
Bir espri düşünme biçimi var. Ben de kenarlara not alırken daha çok böyle minik ayrıntılar aklıma geliyor. Özellikle seçilmiş bir şey değil yani. Aslında kadın erkek ilişkileri hakkında güzel karikatürler de çizmek isterdim ama çalışırken hiç aklıma öyle şeyler gelmiyor. Hep ufak tefek ayrıntılar geliyor, onları çiziyorum mecburen. Ben de beylik laflar etmek isterim karikatürde, *"aaa çok anlamlı"* desin herkes ama yok, hiç gelmiyor öyle şeyler. Fındık fıstıkla gidiyoruz, leblebiyle topkek geliyor aklıma napalım…



# TENGEN TOPPA GURREN LAGANN

## İNSANOĞLU DÜNYAYA GERİ DÖNÜYOR... -İPEK CEVAHİR

Evrenin diğer ucunda, bambaşka bir Dünya'da, toprağın altında kurulu köylerden birindeyiz. İnsanların yeraltında yaşamaya mecbur kaldığı bu düzendeki topluluklardan biri olan Jeeha Köyü, sık gerçekleşen depremler yüzünden çökme riski taşımasıyla birlikte insanların yakında burada da barınamayacakları duruma gelmek üzeredir. Köyün gençlerinden Kamina, küçükken gördüğü, bir tavanın ve sınırların olmadığı yeryüzüne ulaşmayı amaçlamakta ve başarısızlıkla sonuçlanan her denemesinde hapisle cezalandırılmaktadır. Ona hayranlık duymakla bir ağabey gibi görmek arasında bir yerlerde sıkışmış olan ve elinden matkabını (ki bu matkap oldukça önemli bir simge) hiç düşürmeyen Simon, her zamanki gibi kazarak bulduğu büyük bir keşfini göstermek için hapishanede Kamina'yı ziyarete gelir. Bu dakikadan itibaren olayların seyri değişir: Büyük bir sarsıntı, gökten düşen bir mecha ile silahlı güzel bir kızın peşine takılmaları ve neler olduğunu anlayamadan kendilerini gökyüzüne bakar halde bulmaları... Öyle ki, kendi çaplarında başlattıkları bu yeryüzü macerası kısa süre içinde insanların neden yeraltına itildiğini keşfetmelerine, kurdukları dev birlikle tüm insanlığın özgürlük savaşına katılmasına, ardından da evrenin derinliklerine kadar uzayan efsanevi bir mücadeleye dönüşecektir.



Uzun zamandır bir seriyi izlerken bu kadar yorulmamıştım herhalde. Her şeyin takip sınırlarımızı ölçercesine fazla hızlı ilerlemesinden olabilir ama sanırım hikâyenin sonlarına doğru vardığı yerlerde, kendini bile aşmasından olma ihtimali daha kuvvetli.

Biraz başından toparlayayım.
Simon, başrol koltuğundaki karakterimiz. Olayları sürekli Simon'un ve etrafındakilerin yaşadıkları çerçeveden görüyoruz. Ancak Kamina'ya da "Bir karakter çıktığı her sahneyi bu kadar mı çalabilir" demeden geçemeyeceğim. Animelerde haşır neşir olduğumuz "Kendine inan" mottosunu bir tekmede yıkıp "Kendine değil sana inanan bana inan" gibi karmakarışık bir mantıkla hareket ederek serinin babacan karakteri haline geliveriyor bu adam ve zaten bir süre boyunca Simon'u değil, Kamina'yı izliyoruz neredeyse.

### GATTAI!

Bir de bu kadar iyi karakter gelişimleri gördüğüm çok fazla seri yoktur diye düşünmeden edemedim. Hızlı ilerlemekte olan hikâye ve atlanan 7 sene yüzünden yaşanmış da bitmiş bir olgunlaşma değil bu. Tüm o epik mücadelelerde, kayıplarda ve zaferlerde yavaşça değişen karakterleri ve birbirleriyle ilk başta olduğundan daha da güçlü omuz omuza mücadele eden Dai-Gurren ekibinin gelişimlerini görebiliyoruz. Gerçi Dai-Gurren'dekilerin savaşmak için kenetlenmeye falan ihtiyacı yok, öyle feci bir gaza gelme potansiyelleri var ki önlerine çıkanlara daima acıyoruz (özellikle de bıkmadan usanmadan geri gelen Viral'e :).

Bizlere *Evangelion*, *FLCL*, *Gunbuster* gibi daha nice serileri sunan yapım şirketi Gainax'ın yeni harikası olan Gurren Lagann'ı tek kelimeyle özetlemem gerekse "Gattai!" derdim. Dev robotlar olan mechaların birleşerek yeni bir mecha haline gelmesi olayına verilen isim olan Gattai'lerin gerçekleştiği sahneler, seride favorilerim arasında. Fon müziğinden sahnelerin enerjisine kadar birbirinden farklı her Gattai'de "İşte şimdi iyi bir şeyler olacak" hissi yaşıyorsunuz ve oluyor da. Bunu daima, o sırada gerçekleşen savaş için bir nevi dönüm noktası kabul edin siz.

2007 yılını büyük festivallerden "En İyi Televizyon Serisi", "En İyi Karakter Tasarımı", "Mükemmellik Ödülü" gibi ödülleri toplayarak kapatan yapımın, iki de film duyurusu yapıldı. Seriyi iki parça halinde özetleyecek olan filmlere daha önce görülmemiş birçok sahnenin de ekleneceği söyleniyor.

İlk film Eylül ayında Japonya'da *Gurren Lagann the*



*Movie: Crimson Chapter* adıyla çıkıyor, ikincisinin detayları henüz açıklanmadı. İşin tatlı yanı stüdyo bununla da kalmadı, biz hayranlar filmlere gün sayarken boş durmayalım diye yeni bölümler değilse de, yeni klipler yayınlamaya karar verdi: *Gurren Lagann Parallel Works* olarak anılan bu projede serinin başarılı soundtrack albümünden en sevilen parçalar, paralel evrenlerde geçen kısa hikâyeleri anlatan klipleriyle her hafta yapımın resmi sitesinden seyirciyle buluştu, şimdiye kadar 6'sı yayınlandı.





**BİZ ŞİMDİ NE YAPARIZ…**

Büyük Gurren Lagann maceramız dolu dolu bir son hissi yaşatmayı başararak bitiyor. Ve bu sefer, açıklama bekleyen bir konu yüzünden değil de, "ama biz bunu çok sevmiştik, biraz daha devam etseydi" isteğiyle kaçınılmaz bir anlık hüzün yaşıyoruz. Sonuç ne kadar tatmin edici olur bilemiyorum ama bu istekler geçtiğimiz ayın sonunda Gainax yetkililerinden gelen bir açıklamayla biraz daha alevlendi. Serinin yaratıcılarından Hiroyuki Yamaga, "Önümüzdeki on yıl içinde Gurren Lagann üzerinde çalışmaya devam etmek istiyoruz. Gurren Lagann olarak bildiğimiz bu çalışma *devam edecek*" diye bomba bir haber verdi. On yıl anime dünyası için kısa olabilir ama bizim için uzun bir süre, fazla bekletmezler umarım diyorum.

*Uyarı: Seriyi tek oturuşta izlemek, yerli yersiz "Sen bizim kim olduğumuzu sanıyorsun?!?!" naralarına sebep olabilir…*



# Batman: Gotham Knight

Hala Dark Knight'ın yankılarının sürdüğü şu sıralarda, siz de filmin etkisinden henüz çıkamadıysanız, şu güzel haberi dinleyin: Japonya'nın önde gelen animasyon stüdyoları, Warner Bros. işbirliğiyle bir araya gelip yeni bir Batman yapımına imza attılar.

Çeşitli şirketlerin ortaya karışık kısa çalışmaları olması yönüyle Animatrix'e benzetebileceğimiz bir proje olan Gotham Knight, Batman Begins ile Dark Knight arasında bir zamanda geçiyor. Kronolojik olarak Batman'in Gotham halkının gözünde bir kahraman olarak yükselişini anlatan hikâyede imzası olan şirketlere bir göz atalım: Daima değişik tarzıyla dikkatleri çeken Studio 4°C, adını artık her yerde görmeye alıştığımız başarılı Madhouse, dünyanın en tanınmış stüdyolarından biri olan Production I.G. ve bağımsız stüdyo Bee Train. Temmuz ayında DVD ve Blu-Ray formatlarında Kuzey Amerika'da piyasaya çıkan Gotham Knight yayınlandığı haftalarda liste başını çekmekteydi.

Yapımda DC evrenlerinde Batman'in düşmanları olarak karşımıza çıkan ama filmlerde görülmeyen Deadshot ve Killer Croc gibi düşmanlara da yer verilmiş. İster Japonca isterseniz de tam film tadında olsun diye İngilizce dublajlı edinebileceğiniz ve 15'er dakikalık 6 bölümden oluşan eserin içeriğine geçelim:

**Have I Got a Story For You**
**Yapım:** Studio 4°C, **Yönetmen:** Shoujirou Nishimi, **Senaryo:** Josh Olson
Gotham'ın arka sokaklarında kaykaycı bir grup genç kendi aralarında Batman ile karşılaştıkları bir olayı anlatırlar. Ancak hepsinin gözünden anlatılan Batman, gerçeğinden farklıdır.

**Crossfire**
**Yapım:** Production I.G, **Yönetmen:** Futoshi Higashide, **Senaryo:** Greg Rucka
MCU çalışanları Crispus Allen ve Anna Ramirez, bir önceki hikâyede yakalanan adamı Arkham'a götürmekle görevlendirilir. Bu sırada Batman'i tartışmaya başlarlar. Bir taraf onun yaptıklarının yanında iken diğer taraf ona karşıdır. Tartışma sürerken ikili, kendilerini The Russian ve Sal Maroni arasındaki bir çatışmanın ortasında bulur.

**Field Test**
**Yapım:** Bee Train, **Yönetmen:** Hiroshi Morioka, **Senaryo:** Jordan Goldberg
Lucius Fox, elektromanyetik olarak kurşunları savuşturacak yeni bir cihaz yaratır. Bruce Wayne ise cihazın işlevliliğini sever ve Batman olarak kullanmak ister. O gece olacaklar, Bruce'u bu güçlü keşfi kullanmaya devam edip etmeyeceğine karar vermek zorunda bırakacaktır.

**In Darkness Dwells**
**Yapım:** Madhouse, **Yönetmen:** Yasuhiro Aoki, **Senaryo:** David S. Goyer
Hala kaçak olan Scarecrow'un halüsinasyon toksininin yol açtığı bir olayda Kardinal O'Fallon, şahitlere göre kertenkeleye benzer bir adam tarafından kaçırılmıştır.




Kardinali aramaya giden Batman, konuyla ilgili görüştüğü Gordon'a birbirleriyle bağlantıda kalabilecekleri bir cihaz verir ve şüphelinin peşine düşer.

**Working Through Pain**
**Yapım:** Studio 4°C, **Yönetmen:** Toshiyuki Kubooka, **Senaryo:** Brian Azzarello
Bir önceki bölümün olaylarını takip eden bölümde halüsinasyon gören insanlardan biri tarafından vurulan Batman, duyduğu acıya aldırmamaya çalışarak yeraltından çıkmanın yolunu arar. Bu sırada uzun zaman önce acıyla başa çıkmak konusunda ders aldığı önemli olaylardan birini hatırlar.

**Deadshot**
**Yapım:** Madhouse, **Yönetmen:** Jong-Sik Nam, **Senaryo:** Alan Burnett
Ailesinin öldürülüşünü hatırlayan ve önceki bölümde bulduğu silahları inceleyen Bruce, bunları polise teslim etmeyi planlarken bir başka şehirde Deadshot adlı bir suçlu, usta nişancılığıyla bir suikast daha düzenler. Bundan sonraki yeni görevi ise Gotham Şehri'ne giderek James Gordon'u ortadan kaldırmaktır.

# N.E.M.
## Nothing Else Matters

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



# SOUTH PARK'TA 11. SEZON

Hiiieeeooowdy ho boys! Evet, benim ve milyonlarca South Park hayranının beklediği an geldi, yani yaz sonuna ulaştık ve geçen senenin South Park sezonunun DVD seti en sonunda piyasaya çıktı! Zaten bundan böyle her sene Eylül NEM'inde bir önceki senenin South Park sezonundan bahsetmeye karar verdim. TV'deki diğer programların aksine her geçen sene daha da güzelleşen South Park dizisi, 11'inci sezonu ile yine bomba gibiydi.

Tabii adamlar artık SouthParkStudios.com adresinde bedavadan bütün bölümleri göstermeye başladılar ama açıkçası her sene South Park sezonunu almadan edemiyorum. Zaten DVD setlerinde Matt ve Trey'in açıklamaları oluyor. Her sezonda var, o bölümü yaparken neleri düşündüler, nasıl yaptılar falan onlardan bahsediyorlar. Tabii süper de bir geyik dönüyor bu konuşmalarda! Eheuheue. Çok bölümümüz var, o yüzden hemen bölümlere bakalım kısaca.

### WITH APOLOGEES TO JESSE JACKSON

Bir beyaz tarafından bir zenciye söylendiği takdirde zenciden temiz bir dayak yenme ihtimali olan "nigger" lafını konu alan ilk bölümle beraberiz. Randy canlı yayında bu lafı deyip tüm zencileri karşısına alıyor ve bölüm oradan devam ediyor. Birtakım politik mesajlar da içeren bu bölüm o kadar da iyi sayılmaz. Ama sonuçta Randy'nin başrolde olduğu bir bölümden sönüklük de beklenemez!

### CARTMAN SUCKS

On birinci sezonun en iyi üç bölümünden bir tanesi! Muhteşem bir sahne ile başlıyor! Cartman'ın Butters'ı evine çağırıp uyuttuktan sonra Butters'ın ağzına garip gurup şeyler koyup çektiği fotoğraflardan oluşan albümü izleyeyerek bölüme başlıyoruz. Açıkçası bu bölümü ilk izlediğimde bu sahnede altıma edecektim gülmekten. Neyse, daha sonra Cartman'ın en büyük planını dinliyoruz ve bölüm de ondan oluşuyor zaten. Cartman planını yaptıktan sonra yanlış bir şey yaptığını öğreniyor ve bu kez de yanlışını düzeltmeye çalışıyor. Yazık, bıcırık Butters da kendini yine garip bir ortamda, garip bir arkadaş (accountabilybuddy) ile buluyor. Kesinlikle kaçırılmaması gereken bir bölüm! Hele hele Butters'ın babasının Butters ve Cartman'ı iş üstündeyken yakalaması yüzlerce defa izlenebilir. Çok komik çok.

### LICE CAPADES

Bu bölüm maalesef diğer bomba bölümlerin yanında biraz sönük kalıyor. Çocukların birinde (hangisinde?) bit bulunuyor. Bölüm sonuna kadar da bir bitlerin dünyasına, bir çocukların dünyasına gidiyoruz. Sanırım favori uzatmış bir biti anca burada görebilirsiniz. Okuldayken hangimiz bit kontrolünden geçmedik ki! Hatta benim güzel kardeşim Aytuğ (Survivor Aytuğ) ilkokul ikide mi ne bit kapmıştı ve babam evde bir güzel kafa kazıma olayına girmişti. Eheuhuehe.

### THE SNUKE

24 dizisini çoğumuz seviyoruz. Ben de beğenerek izlerim. İşte bu bölümde de South Park 24 yaşıyoruz!!! Her şey çocukların sınıfına Bahir Hasan Abdül Hakim diye bir elemanın katılması ile başlıyor. Cartman bu çocuğun terörist olduğundan şüpheleniyor ve direkman Jack Bauer moduna giriyor. Tabii ki klasik South Park usulü olaylarla bu bölüm de beşinci dakikadan sonra saçmalamaya ve acayip komikleşmeye başlıyor. En sonunda Hillary Clinton'ın vücudunun içinde bir bomba bulunuyor falan. Puhuahua. Tabii aynı zamanda 24 dizisine de çok güzel göndermeler / diziden alıntılar yapılıyor. Cartman'ın büyük bir ciddiyetle Kyle'a yolladığı resim olayı beni bitiriyor. Ben de yaptım mı samimi arkadaşlarıma böyle şeyler? Bilemiyorum. Eheuheuhe.

### FANTASTIC EASTER SPECIAL

Mavra zekâsında üzerine rakip tanımadığım Trey Parker, bu bölümde de Da Vinci Code




filmini dalgaya alıyor. Açıkçası o filmi ben de berbat bulmuştum! O kadar bekledikten sonra saçma sapan bir filmle karşılaşmıştık. Ve bu da yine bir Randy bölümü! Bu adama bayılıyorum. Kendi babama da benzetiyorum yaptığı işleri. Özellikle biraz sonra anlatacağım bölümde... Stan babasına "yumurtaları neden boyuyoruz" diye soruyor ve ipin ucu orada kaçıyor!!! Süper saçmalamalarla dolu bir kahkaha tufanı bizleri bekliyor. Cartman'ın tavşanla resim çektirirkenki sevgi silsilesi de yine tombul Eric'imize olan sevgimizi katlıyor.

### D-YIKES

On birinci sezonun en baba bölümlerinden bir diğeri bu. Youtube'da milyonlarca hit alan karakterlerin kavgasını konu alıyor. Kanadalılar greve gidip Amerikalılardan "internet money" istedikten sonra bizim çocuklar internetten para kazanmanın yollarına bakıyorlar. Cartman'ın Butters'ı filme çekip "What what, in the butt" klibini internete koymasıyla bizimkiler












de meşhur oluyor ve Afro Ninja, Numa Guy, Tron Guy gibi hepimizin tanıdık olduğu tiplerle tanışıyorlar. Bunların bir kavga sahnesi var, izlerken gözümden yaş geldi! En sonraki sincap bakışı falan yok mu off ulan off. Bir daha açıp bir daha izleyeyim şimdi. Mükemmel bir bölüm. Hemen açın izleyin.

**NIGHT OF THE LIVING HOMELESS**

Benim bu sezondaki favori üç bölümümden biriyle karşı karşıyayız... Aslında düşündüm de bu favorileri dörde çıkarıyorum. Birazdan bir favorimi daha söyleyeceğim. Bu bölüm tam bir efsane yalnız, en az 20 kere seyretmişimdir. Cartman'ın şehirdeki evsizleri temizlemek için "hepsinin üstünden kaykayla atlama" formülünü bulmasıyla bölüm başlıyor ve gözünüzden yaş gelene kadar gülmeye başlıyorsunuz. Her sahnesi bir efsane. Romero'nun zombi filmlerinden esinlenerek yapılan bu bölüme 100 üzerinden 98 falan verebilirim. Her sahnesi güzel, her sahnesi efsane. Chaaaaange. I need some change!

**LE PETTIT TOURETTE**

Evet, hastalığın adı bu. Gerçek bir hastalık bu ve bu hastalığa yakalananlar istemdışı hareketler yapmaya, laflar etmeye başlıyorlar. En sevdiğim dört bölümden bir diğeri bu. Cartman alışveriş yaparken bu hastalığa yakalanmış bir çocukla karşılaşıyor ve çocuğun aklına gelen her şeyi demesi bizim tombulumuzun pek bir hoşuna gidiyor. Tabii ki ilk iş olarak herkesi kendisinde bu hastalıktan olduğuna inandırıyor. Cartman gibi bir çocuğa aklına her geleni söyleme, ağzına gelen her küfrü etme iznini vermek, benim gibi bir adama kırmızı bir 2009 Corvette C6 verip, trafik ışıklarını yollardan kaldırmaya, polisleri tatile yollamaya benziyor. 20 dakika boyunca Cartman'ın ne kadar harika bir çocuk olduğunu izleyecek ve kendisine bir kez daha aşık olacaksınız. We love you Cartman!!!

**MORE CRAP**

Bu sezonun en sevdiğim bölümü!!! More Crap!!! Çoğu kişi bu bölümü çok beğenmedi ama benim favori bölümüm. Randy'nin kabız olduğunu öğrenmesiyle başlayan bölüm bir sonraki sahnede Randy'nin tuvalette Amerikan futbolu topu büyüklüğündeki "eserini" görmesiyle devam ediyor. Tabii hemen karısını ve çocuklarını çağırıp eserini onlarla paylaşıyor (aynı hareketi benim babam da yapmıştı bir kere, gülmekten




altıma edecektim o an, hatta etmiştim sanırım). Dünya rekoru kırdığını öğrenen Randy mutluluktan uçuyor, ancak sevinci kursağında kalıyor çünkü U2'nun solisti (ve hiç sevmediğim) Bono, yeni rekoru kırıyor. Daha sonra Randy büyük bir diyetle Bono'nun rekorunu kırmak için çalışmaya başlıyor ancak öğreniyor ki Bono "is not the record holder, he is the record"!!! Randy'nin ultrason sahnesi bir televizyonda izleyebileceğiniz en komik şeylerden biri. Kelimelerle anlatamam bu bölümden ne kadar zevk aldığımı. 40-50 defa izlemişimdir şimdiye kadar. Süper bir şey bu. Gök++ olarak bu bölüme A++ veriyorum.

**IMAGINATIONLAND!**

Evet, Matt ve Trey yine yapacağını yaptı ve 3 bölümlük efsanevi bir yapımla karşımıza çıktılar. Imaginationland, hayaller aleminde bizim ufaklıkların anlatıldığı bir macera, ancak ne macera ne macera... Tabii yine en ön planda Cartman var! Öyle ki eğer bu leprikonların gerçek olduğunu ispatlarsa Kyle, Cartman'ın "suck my baaaalls" yapacak. Tabii Cartman'daki keçi inadı ve dağlar delen bir azim, Kyle'da bilmişlik ve de şans tam bir saat boyunca bizi ekran karşısında tutmaya yetiyor. Butters'ın dünyayı kurtaracak son insan olması da olaylara daha bir heyecan katıyor. Imaginationland şarkısından tutun da (ezberlemek çok kolay) Temel Reis'in sekizinci sezondaki şeytani "Woodland Creatures" tarafından "sevilmesine" kadar yüzlerce değişik sahne, insanı kendinden geçiren onlarca espri var. Tam bir başyapıt! Imaginaaaattteeetiiiioo-on. İiiiiğğğiimaaacineeeyşıııın. İmaaaaaaaee-cineyşın.

**GUITAR QUEER-O**

Guitar Hero ve Rock Band oyunlarının bu kadar tutulmasından sonra South Park'ın da bu konuya elini atmaması olmazdı. Zaten geçtiğimiz senelerde de video oyunlarından bol bol bahseden Trey ve Matt, bu sezon da Guitar Hero'yu konu alıyor... Tabii ki Randy hemen olaya dalış yapıp "ufaklıklar, o oyunu seviyorsanız hele şuna bi bakın" deyip gerçek gitar çalmaya başlıyor ve beklenen oluyor tabii. Ancak dışlanmaktan öteye gidemiyor! Eheuheue. Randy'nin gece vakti kimseden habersiz Guitar Hero oynaması ve "You Suck" alması da efsanedir! Ama en büyük sürpriz sonda tabii. Neyse. Bölüm boyunca gerçek müzik gruplarında yaşananları (elemanın teki ayrılır vs) plastik gitarlara aktarıyorlar. Özellikle bizim gibi Oyungezerler için mutlaka izlenmesi gereken bir bölüm!

**THE LIST**

Her ne kadar birkaç defa seyrettikten sonra (evet her bölümü en az 5-6 defa izlerim) ısındıysam da, ilk izlediğimde bu bölümü pek beğenmemiştim. Konu çok basit geldi bana. Kızlar en çok beğendikleri erkeklerin listesini yapıyorlar ve bizim çocuklar da elbette ki bu listeyi ele geçirmeye çalışıyorlar. Kyle listenin sonuna düşünce okuldaki hilkat garibesi çocuklar takımıyla takılmaya başlıyor! Ancak bölüm sonunda kızların gerçek yüzü ortaya çıkıyor! Önümüzdeki ay NEM'de ne olacağı belli! Death Magnetic! MissionMetallica üyeliğim var, MetClub üyeliğim var, her şeyi pre-order yaptım. 12 Eylül'e hazırım. Sizi de hazır edeceğim!



# RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

## Balığın Rüyası

*Bu sayfa benim. Bazen de ben bu sayfayım. Zaman zaman bu sayfanınım, ona aidim. Kimi zaman da ne ben diye biri var, ne de bu sayfa diye bir yer. Diyeceklerimi de alıp bir kâğıda, bloga, bazen de umutsuz bir hayale sığındığımda bu sayfa da benim kadar boş, yabancı ve çaresiz. Bugün olduğu gibi… Bugün sözcükler sadece kendileri için konuşuyorlar, ne sizi takıyorlar, ne de beni ya da Rüya Tamirleri'ni. Sayfa sözcüklerin işgali altında… Tarihe 24 Ağustos İronik Sözcük Ayaklanması olarak geçecek bir eylem yapıyorlar.*

"Dur bakalım orada" dedi yaşlı adam. Sesi sinirli bile değildi ama öyle bir tonlamıştı ki, ayakları çıplak çocuk bir hamlede çiti aşabilecekken durdu. Yaşlı adamın sesi, çocuğu ensesinden yakalamış ve olduğu yerde hareketsiz bırakmıştı. Sesin görünmez eli onu omuzundan tutup çevirdiğinde, karşısındaki adama belki biraz merakla ama daha çok korkarak bakıyordu. Ceplerine doldurduğu elmaların ve adamın bakışlarının ağırlığı bir olmuş eziyordu çocuğu, toprağa kapaklanmak üzereydi. Biraz olsun yükü azalsın diye, belki de nasıl bir düşüş yaşayacağını hesaplamak için, gözlerini aşağı çevirdi. Yerde küçük bir karınca kolonisi neşeyle yiyecek taşıyordu eve. Çocuk onları görmedi, onlar da çocuğu… Karıncalar da çocuk da yaşlı adamın ucu toprağa değen ince asasına kilitlenmişti. Her an ölmeye yakın yaşayan karıncalar rota değiştirdi, ölümü hiç düşünmemiş olan çocuksa kendi sonunu falan değil, sopanın ucunu görüyordu sadece, bakmaya devam etti. Cebindeki yasak elmaları savunabilmek için ihtiyaç duyacağı adrenalini biriktiriyordu sırça vücudu, o tabii ki bunun farkında değildi.

**İkisinin de bildiği şeyi, birinin söylemesi gerekiyordu. Dallardan kopartılmıştı belki ama işte hâlâ havada asılıydı, duruyordu.**



*Yazmanın anlamı üzerine düşünüyorum. Yazı yazan, yazamadığı zaman elini kolunu (hatta işini) kaybedecek bir insan olarak bunu tabii ki çok uzun zamandır düşünüyorum ama bir süredir başka türlü bir sırra dönüştü harfler. Ne zaman ne için geldiklerini pek bilemeden ama orada olduklarını hissederek, kendimi odaya kapatıp, ışıklara ve karanlığa sırtımı dönerek, bilinen tüm hastalıklarımla ve yeteneklerimle bağımı kopartarak, kendimden çıkarak yazıyorum. Yazarken sadece yazmayı düşünerek… Sadece değilse de, en çok... Dergi için değil, kendim için değil, romana dönüştürüp yeni bir yazma seviyesine ulaşmak için de değil, yazmak için yazıyorum. Yeni hastalıklarla, yeni yeteneklerle tanışıyorum bu yazmalar sayesinde. Yeni 'kendim'ler buluyorum, bulamadıklarımı en baştan yaratıyorum, çoğalıyorum. Eğleniyorum, üzülüyorum, duruluyorum ve bunlar yazmanın anlamını düşünürken oluyor.*

Sakalsız, yaşlı adam asasına yaslanarak çocuğa doğru birkaç adım attı. Karşısında durmuş kendisine bakan şeyin kocaman bir çift göze dönüşmesini izleyerek iyice yakınına sokuldu. Çocuk elma kokuyordu. Çitin öteki tarafında kimseye hesabını vermeyeceği elmalar vardı çocuğun cebinde ama işte sınırı geçemeden yakalanmıştı. Üstelik adam öyle bir bakıyordu ki, saklaması gereken yerde çocuk tepeden tırnağa elma kesildi. Gözlerinin içi yeşil, sulu ve yuvarlak birer elmaydı. Koşarken kan basan, terle ıslanan yanakları kırmızı birer elmaya dönüşmüştü. Ağzını açıp durumu kurtaracak bir şeyler söylemeye kalksa, o anda bildiği tek sözcüğü söyleyecek ve yine yakalanacaktı. Adam her ne derse desin, çocuk onu "Elma" anlayacak ve çıkacaktı. Önce hangisinin konuşacağına bağlıydı her şey. İkisinin de bildiği şeyi, birinin söylemesi gerekiyordu. Dallardan kopartılmıştı belki ama işte hâlâ havada asılıydı, duruyordu. Elmalar biraz düşünmek biçimindeydi…

*Ama işte bir şeyi çok düşünmek, o şeyi açıklamayı kolaylaştırmıyor. Yazmanın anlamını düşünüyorum ve işte kazdıkça daha derin bir kuyuya dönüşüyor, içine düşüp yolumu kaybettiğim, yukarıya ilgimi yitirdiğim, bir yudum su bile olmasa yaşayabileceğim bir yere dönüşüyor yazmak. Süzüp biriktirdiğim bilgiler, anlamıyla eşleştirip bir bütüne dönüştürdüğüm ufak parçalar da çözülüp katılıyor bu karmaşaya. Her zamankinden çok düşünüp, o zamanlardan çok daha az bilerek bir boşluğa doğru yazıyorum, silinip gidecek olmalarına aldırmadan. Önce söyleyeceklerim tükensin istiyorum ama kazmak, üst üste eklemekten daha bitmez bir iş. Söyleyeceklerim bitmiyor, birbirinden farklı tünellere doğru ilerleyen sözcük kolonileri tarafından neşeyle sürükleniyorum. Bir şeylere yem olacağımı bilerek, yazıyorum.*

Yaşlı adam asayı elinden bıraktı, çocuk cebinden bir elma çıkarttı. İkisinin de yükü hafiflemişti. Ortada hâlâ tek bir sözcük olmasa da, bakışları birbirinden uzak dursa da, yaşlı adamın yüzünde yıllarca biriktirdiği çizgiler bir çırpıda sertliğini kaybetmeyecekse de bu bir işaretti. Çocuk anlayamıyor ama biliyordu çünkü düşünmüyordu. Bir ana sığacak kadar cesaret biriktirip, cebinden çıkarttığı elmayı ısırdı. Sessizlik parçalanmış, niyetler açığa çıkmıştı.

Yaşlı adam küçük, biçimsiz dişlerini göstererek gülümsedi. Bir bacaksızdan beklediği şey değildi bu. Kaçsa, özür dilese, inkâr etse, ağlasa, "sana ne be" dese anlardı… Ama şimdi bilememişti. Çocuğun bildiği şeye yetişememişti. İkisi de anlayamıyordu ama bir tanesi, ağzında elma tadı olan, biliyordu. Çocuk elini cebine tekrar sokup ikinci elmayı da çıkarttı, hiç düşünmeden adama uzattı. Artık adamın da bir şansı vardı, bilebilirdi.

*Basit gerçeklere sığınmak, bilmenin en kolay yolu. Zorlamadan, imkânsızlaştırmadan, denklemler kurmadan, ne kaybedeceğini düşünmeden bildiğini yapmak. Edip Cansever'in bahsedip durduğu elmalardan ve elma tadından özür dileyerek, ben onlardan yeni bir lezzet çıkarttım kendime. Ya da zaten hepsi gökten düşmüştü başıma…*





# HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

## Türkçe'den Korkmamak

**Dilimizi korumak uğruna bir şeyler yapmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken siz okurlarımızdan tepki almayı da göze alıyoruz.**

Dergimizin doğum sancıları çektiği 2007'nin Eylül ayında, kafamızı en çok kurcalayan şeylerden birisi de ona ne isim vereceğimiz idi. Sabahlara kadar düşünüp de işin içinden çıkamayınca, okuyucularımızın fikirlerini almaya karar verdik. Ne kadar da doğru bir karar vermişiz! Gelen onlarca fikrin içinden "Oyungezer" ismi pırıl pırıl parlıyordu: Duruma uygun ve anlamlı, 10 yıldır zaten aşina olunan bir isim. Ama hepsinden önemlisi, Türkçe bir isim…
Maalesef derginin ismi ile ilgili olarak gelen ilk yorumlar "*keşke İngilizce bir isim koysaydınız. Türkçe isim pek havalı durmuyor…*" yönünde oldu. Bu yorumları zaten bekliyorduk, yine de duyduğumuzda üzülmekten kendimizi alamadık.

Neden Türkçe bir isim havalı gelmiyor kulağa (itinayla "cool" yazmadığıma dikkatinizi çekerim)? Nedenini söyleyeyim: Öyle şartlandırıldığımız için. Sokakta yürürken kafanızı şöyle bir kaldırıp etrafınıza bakın: Kendinizi gerçekten Türkiye'de gibi hissedebiliyor musunuz?… Etrafınızdaki tabelaların ne kadarında Türkçe kelime görüyorsunuz? Çok az değil mi? Sokaktaki her tabela, her reklam panosu, ve diğer her yer yabancı dilin özenti kullanımında istilası altında. Ankara, İstanbul gibi büyük şehirlerde ise bu özenti çok daha korkunç durumda.
1930'dan 1980'e kadar yürürlükte olan 5237 sayılı Belediye Gelirleri Yasası'nın 21. Maddesi, "*işyerlerine asılacak levha ve tabelaların Türkçe olması*"nı şart koşuyordu. "Türkçe'den bilim dili olmaz!" gibi inandırıcılığı olmayan bir düşünceye sahip olan darbe yönetimi, ihtilalden sonra bu kanunu da sessiz sedasız yürürlükten kaldırıldı. Tesadüf diyemeyeceğimiz şekilde Türk'ün olan her şeyden utanan, sürekli "şunu yaparsak Avrupa bizi sever, Amerika başımızı okşar" diye düşünen zihniyet de bu dönemde yaygınlaşmaya başladı. Dükkânlarımızın ve ürünlerimizin isimlerini Fransızca veya İngilizce koymazsak müşterilerimiz bize güvenmeyecekmiş, işyerimizin kalitesinden şüphe edeceklermiş gibi bir önyargı içindeyiz ve istisnasız hepimiz bu ezik hissiyata sahip olduğumuz için, bu düşünce kalıbı gerçeğe de dönüşüyor.

Zaman artık ülkelerin savaşla değil, fikirlerle alınabildiği bir zaman. Bir ülkeyi fethetmek için önce halkının zihnini ele geçirmelisiniz. Bir halkın zihnini ele geçirmek içinse, onun kendine özgü dilini ve değerlerini silip yerine kendinizinkini yüklemelisiniz. Bunu yapmak için önce o halkın dilini kelime kelime söküp yerine kendi yabancı kelimelerinizi eklemekle başlar. Sinsi, yavaş işleyen ama sonuç veren bir taktik.

Her ne kadar gariban bir oyun dergisi olsak da, dilimizi korumak uğruna kendi alanımızda bir şeyler yapmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken, siz okuyucularımızdan çokça tepki almayı da göze alıyoruz açıkçası. Mesela yıllarca RPG (Role-Playing Game) terimini kullandıktan sonra birkaç yıl önce RYO (rol yapma oyunu) terimini kullanıma soktuk. Yılların rol yapma oyuncularından ilk başta aldığımız tepkiler oldukça sertti: Eski köye yeni adet mi getirmeye çalışıyorsunuz? RPG'nin nesi var? RYO da neymiş?..
Ama zamanla hem sizin, hem de bizim kulağımız alıştı. Sadece dergimizde değil, web sitelerinde, insanların dilinde yer etti Rol Yapma Oyunu bir tanım olarak. Çünkü zamanın gereklerine göre dile kazandırılan her kelime kulağa başta garip gelir. "Bilgisayar" kelimesi size ne kadar doğal geliyor değil mi? Oysa zamanında "kompüter" deseymişiz, şimdi ona alışmış olacaktık. Kendi dilimizin ses yapısına, kurallarına uygun kelimeler üretmemiz ve inatla kullanmamız gerekiyor.

Oyungezer'i ilk kurduğumuzda tüm ekip olarak, "oyunların dümdüz inceleyip, sonra yan gelip yatan" bir dergi olmamayı ilk kuralımız olarak belirlemiştik. Türkçemizin korunmasına ve gelişmesine katkıda bulunmayı da görevlerimizin arasında addediyoruz, ismimizi Türkçe olarak belirlerken de dergi bayilerinde her ay başında karşılaştığınız yüzlerce İngilizce, Fransızca, İtalyanca isimli dergi arasında bir Türkçe ismin de saygıdeğer bir yere sahip olabileceğini göstermemizin sebebi buydu. Ayrıca bilgisayar ve elektronik eğlence başlığı altında ağzımızın konuşmaya, kulağımızın duymaya yanlış bir şekilde alıştığı terimleri bir bir eksiltip yerine Türkçemize uygun kelimeler bulacağız bundan sonra.
Bu konuda sizlerden de yardım istiyoruz. Oyunlarla ilgili teknik terimler ve kelimeler sözlüğümüzü sürekli güncelleyeceğimizden, eğer dil bilimciyseniz veya Türkçenin arındırılması konusunda ciddi olarak çalışan bir kişiyseniz, hatalarımızı ve önerilerinizi bize bildirmekten çekinmeyin.




### İNATLA KULLANILAN "YANLIŞ" KELİMELERDEN BİRKAÇI

Türkçesi olduğu halde inatla İngilizceden devşirme, uyduruk kelimeleri kullanmayı o kadar seviyoruz ki bunları garipsemiyoruz bile. Oysa aşağıdaki kelimelere bakarsanız, hiçbirinin gerçek Türkçe kullanımlarının kulağınıza garip gelmediğini göreceksiniz. İngilizcelerini kullanmak için gösterebileceğimiz tek bir sebep var: Özenti ve eziklik duygusu. Hadi o kadar acımasız olmayayım, bazen de sadece düşünce tembelliği...

AGRESİF (saldırgan), AKSİYON (eylem, edim), AKTİVİTE (etkinlik), ALTERNATİF (seçenek), AMBULANS (cankurtaran), ANONS (duyuru), ANTİPATİK (sevimsiz), ASTRONOMİ (gökbilim), BİLBORD (reklam panosu), BRİFİNG (bilgilendirme), BUTON (düğme), ÇİP (yonga), DATA (veri), DEFANS (savunma), DEJENERASYON (yozlaşma), DİJİTAL (sayısal), DİSTRİBÜTÖR (dağıtıcı), FİZİBİLİTE (yapılabilirlik), FLU (bulanık), GLOBAL (küresel), HİT (önde, ön sırada), İNOVASYON (yenilikçilik), LAPTOP (dizüstü), KOMÜNİKASYON (iletişim), KONSEPT (kavram), MEDYA (kitle iletişim araçları), METROPOL (anakent), NETWORK (ağ), PART TIME (yarım gün), PROSEDÜR (yöntem), SKORBORD (puan tahtası), SPESİYAL (özel), SPONSOR (destekleyici), SPONTANE (kendiliğinden), TREND (eğilim)

# POSTA İDARESİ



*Sahildeydik hep beraber az önce. Ben, sen ve bizler, herkes yani. Ne çok kişiydik kumların üzerinde, insan inanamıyor. Oyungezer yazarıydık, kimimizin elinde klavyeler, kimimizin yazdıkça dolan boş dergi sayfaları vardı. Oyungezer okuruyduk elbette, elimizde okudukça silinen dolu dergi sayfaları, müsvedde kağıtları, mailler, chat logları vardı.*

*Cam şişede gelen mektuplar vardı. Açtık, okuduk hep birlikte. Sonra cevap yazdık, parmaklarımız birbirine karıştı, duvarlarımızı dalgalar yıktı. Geriye kalan çöplüğe Posta İdaresi adını verdik. İçinde olduğumuz çöplüğü çok sevdik.*

**I AM YOUR MOTHER, LARA**

Selam OGZ'de emeği geçen tüm ağabey ve ablalar ve Goyun... Sanırım uzun bir selamlaşma merasimi oldu ***(dert etme ben kısalttım-MK)***. Korkularımdan biri şu, bu postayı size Temmuz'un 28'inde gönderiyorum. Çıkarsa umuyorum ki Eylül sayısında çıkar. Mehmet Ağabey'in gecenin yarısında ve gözlerinin kan çanağı olup pörtlediğini düşünüyorum. O yüzden bu merasimi uzatmayıp, sorularıma geçiyorum.

**Hoşgeldin Emre. Şu an ormanın içinde bir kampta, başka yerler öğle sıcağında kavrulurken nispeten serin bir şekilde, buzlu içeceğimi henüz bitirmiş olmanın verdiği gazla (bildiğin gaz yani) mektubunu okuyorum. Benim için üzülme, sen kendi derdine yan (kimbilir ne sıcaktır oralar).**



Tomb Raider: Underworld'den daha sık bahsetmeyi biz de çok istiyoruz ama yeni Lara öyle saçma sapan pozlar veriyor ki, içimizden gelmiyor…

*Tomb Raider: Underworld* hakkında Şubat sayısında çok uzun bir ön inceleme yapıp, beni gaza getirmiştiniz ***(aa sen de mi?-MK)***. Şimdi ise pek bir şey göremiyorum dergide. Şikayet ettiğimden değil de, birçok fan sitesinde fragmanı, oyun içi videoları çıktı. Çıkış tarihine de herkes "O tarihte çıkmaz, bakma sen onlara" diyor. Fragmanı da çok kafa kurcalayıcı. Yine o güzelim parmak uçlarınızla klavyenizi şıklatarak güzel ve aydınlatıcı bir yazı hazırlar mısınız?

**Sevgili Laracığımızı yalnız bırakmayacağımızdan, ona en güzel ilgiyi göstereceğimizden hiç şüphen olmasın. Hatta kimbilir belki bu sayıda bile ilgilenmişizdir kendisiyle (*evek, bakınız Fragmanyağı – Sinan*). Bu arada Clone Wars'taki Padme Lara'nın aynısıydı di mi?**

Birçok öğrenci gibi ben de bu yıl SBS'ye girdim. 8. sınıf olacağım. 8. sınıfta bir daha gireceğim. Kendimi de kontrol edemiyorum ne yazık ki.

**Nasıl yani, sınava girmekten alamıyor musun kendini? Nasıl bir öğrencisin sen yahu?**

Okul zamanında siz kendinizi, oyunlardan ve zamanınızı "öldüren" (!) hobilerinizden nasıl ayırabildiniz? Demek istediğim, "biraz ders, biraz oyun" kıvamını nasıl yakalayabildiniz? Hatta bunu gelecek sayılarda bir dosya konusu yapsanız fena olmaz bana kalırsa.

**Ha, şu mesele. Açıkçası bunun tek bir doğru yolu, yöntemi yok; şimdi ne söylersem hariçten konuşmuş olacağım. Yine de [=)] sanırım oyun gibi aktiviteleri, çeşitli sorumlulukların ödülü olarak görmek iyi bir yöntem. Bir de insan beyninin sürekli çalışamayacağını ve zaman zaman ara vermek gerektiğini hem kendinize hem de ailelerinize hatırlatmalısınız (*benim elimin ayarı pek yoktu, babam verirdi o ayarı sağolsun :) – Sinan*).**

Evet, sorularım burada bitiyor. Sizi de akşam akşam rahatsız ettim. Benim için yazması zevkli bir posta oldu. Umarım, Mehmet Ağabey, senin için de yanıtlaması zevkli olur. Hep böyle devam edin. Umarım OGZ, yoluna uzun yıllar devam eder. Sağlıcakla kalın. Kalın giyinin, klimayı çok kullanmayın. Tamam tamam. Görüşmek üzere…

Emre "Erme" AKI

**Kalın giyinip klimayı çok kullanmazsak sağlıcakla nasıl kalalım ki Emre, delirdin mi? Neyse, benim için de yanıtlaması zevkli bir mektup oldu Emreciğim, umarım daha çok uzun yıllar hep bir arada oluruz. Sevgiler.**

**KOJIMA'NIN GÖZLERİNDEN, VOLKAN ABİ'NİN ELLERİNDEN**

Selam Oyungezer ailesi ve pek hürmetli Mehmet abim :) Sorularıma geçmeden önce size hayırlı işler, iyi tatiller ve biz öğrenci Oyungezer okurlarına yeni bir okul yılı başlangıcından dolayı bol bol sabır dilerim=)

**Merhaba Fırat, hoşgeldin Posta İdaresi'ne. Buyur gel, otur şöyle. Sen soluklanırken ben de tüm okullulara, "iyi okullar" diyeyim. Güzel güzel çalışın, geçin derslerinizi. Bir dönem için buralara iyi bakın, okulları yakmayın; ben Avrupa'dan adam toplamaya gidiyorum.**

İşte sorularım:

**Al benden de o kadar. Yok, böyle olmadı. "Ver benden de o kadar!" Evet öyle. Cevap veriyorum:**

1- Bir KOTOR hayranı olarak şu soru aklıma takıldı. Dergide demişsiniz ki "The Old Republic Geliyor". Bunun bir devasa online olacağı kesin, peki KOTOR 3'te multiplayer olacak mı? Ya da KOTOR 3 aslında "The Old Republic" mi? Kafam karıştı…

**Bu konuda hepimizin kafası karışık, KOTOR 3'ün gerçekten çıkıp çıkmayacağı bile belli değil. Ama en azından şunu söyleyebiliriz, bir devasa online, başka bir oyunun multiplayer'ına alternatif olamaz. Eğer KOTOR 3 çıkarsa bir gün, multiplayer'ı olacaktır.**

2- Kojima'dan yeni bir MGS imkansız ama yeni bir Kojima Productions oyunu var mı?

**Kojima'nın henüz duyurduğu bir proje yok, MGS 4 henüz çok yeni. Ama Kojima da, Kojima Productions da üretmeye devam edecek, bu kesin ve ürettiklerinin bir kısmı hâlâ Metal Gear olacak ve bizce Kojima o seriden kolay kolay kopamayacak.**

3- Bu arada sizin dergide en çok be-

## NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken PEH'in seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp, kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz Hellboy: The Sience of Evil'dan geliyor:




Yanıtlarınızı en geç 15 Eylül günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

## GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ




**Bunların arasından ödül aldığıma inanamıyorum. Biri Allah'ın göbeklisi öteki de pis pis sırıtıyo bana... Bakmasana len bana sağdaki... Kameraya göre sağdaki, yoksa bana göre sol, yani... ondan... şeettim. Yoksa kameraya göre sol muydu?**

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
**Enes "PISLIX" Çakmakkaya**

# PARAMI HARCAYACAK YER BULAMIYORUM!

Merhaba Oyungezer,
Biliyorum geçen sayılarınızda bu konuya değindiniz ama benim online alışveriş konusunda merak ettiğim şeyler var, bunları size sormak istiyorum.
**Merhaba Yunus Emre,**
**Hemen bakalım neleri merak ediyormuşsun.**

1- Adres yazarken adresi İngilizce mi yazmam lazım yoksa Türkçe mi? Sonuçta oyun Türkiye'ye geliyor?
**Evet, aynen öyle, adresi Türkçe yazmak lazım. Yoksa postacılar bulamazlar yollarını, kaybolurlar. Hepsi Posta İdaresi'ne geri gelir, ne yapacağım ben o kadar insanı, ben bile idare edemem. Hatta, "idare edemem Yunus Emre, idare edemem".**

2-PayPal hakkında bilgi verebilir misiniz?
**PayPal, alışveriş sitelerine online ödeme yapmanıza imkan veren bir sistem. PayPal hesabını kartınla eşleştiriyorsun, böylece adım adım çok kolay ödeme yapabiliyorsun. Eğer bir hizmet veya ürün de satıyorsan, sattığın şeylerin parası da kredi kartına yükleniyor. Bazı durumlarda yurtdışına taksit bile yapılabiliyor.**

3-Hangi bankaların sanal kart uygulaması var?
**Google üzerinden yaptığım ve yıllar (1 dk.) süren araştırmam sonucu, Garanti, ING, Yapı Kredi, Denizbank gibi bankaların sanal kart hizmetlerinin olduğunu öğrendim, muhtemelen diğer birçok bankada da vardır. Ben şahsen Garanti'ninkini kullanıyorum ve şu ana kadar hiçbir problemle karşılaşmadım.**

4- The Witcher'ı almak istiyorum ama yeni ve gelişmiş bir versiyonu piyasaya çıkıyormuş. Onu mu beklesem?
**Evet, tam olarak "gelişmiş versiyon" olan The Witcher: Enhanced Edition'ın bu ay çıkması bekleniyor. Doğrusu oyuna oynanış anlamında pek yeni bir şey getirmeyecek bu sürüm. Sadece şu ana kadar çıkarılan yamaları toparlıyor ve bunun üzerine de çeşitli teknik iyileştirmeler yapılıyor (mesela oyunu oynarken 2 kitap bitirmemizi sağlayan yükleme süreleri yüzde 80 azalacak diyorlar). Witcher zaten iyi bir oyundu, muhtemelen Enhanced Edition çıktığında piyasada kalan Witcher'lar da iyice ucuzlayacaktır. Ama illa en iyisini istiyorsan Enhanced Edition'ı al tabii.**



Do you want to impress her? ENHANCE YOUR WITCHER!

5-Amazon.co.uk Türkiye'ye oyun yolluyor sanki? Emin değilim ama orda gözüküyordu.
**Hayır yollamıyor, yok öyle bir şey. Kim yolluyor diyorsa şikâyet edin Amazon'a, geri alsınlar onu, hatalı çıkmış mal. Yok eğer yolluyorsa, beraber bir oyuna girelim mi Kurban'da, ucuz olur? (*Sen oyunlarını www.sendit.com veya www.play-asia.com üzerinden iste Yunus - Sinan*)**

Pek kuru bir mesaj oldu ama yardımınıza ihtiyacım var. Lütfen cevap yazın.
Yunus Emre (nam-ı diğer Ajira)

**Hiç de kuru bir mesaj olmadı Yunus Emre. Bu arada 200 liralık banknotun üzerine resmini koyacaklarmış, ne diyorsun? Kemiklerin sızlamadı inşallah. Sızladıysa da romatizmadandır, zirâ "etik" Vefa'nın bir kazasıdır sadece.**

raber oynadığınız oyun ne? TF2 diye tahmin ediyorum.
**Eski ofisteyken hep Quake 3 oynanırdı ama Oyungezer'de toplu oyun pek fazla oynamıyoruz nedense. Bir araya geldiğimizde muhabbete dalıp oyunları unutuyoruz =) Sinan'ın "zorla trailer izletme" oyununa devasa biçimde maruz kalmak dışında pek ortak bir oyun deneyimimiz yok anlayacağınız.**

4- Bioshock 2 PS3'e ne zaman çıkar?
**Bu ne acele yahu, daha Bioshock'un PS3 versiyonu çıkmadı (ama 24 Ekim'de çıkıyor). Eğer birinci oyunu takip ederse piyasaya çıkış süreleri, PS3'te Bioshock 2'yi görmek için 2010'u beklememiz gerekir.**

5- Pokemon yazısı çok güzel olmuş, bir süreliğine 8 yıl öncesine döndüm :) Volkan abime buradan selamlar.
**Pokemon yazısı güzel olduysa sen niye Volkan abine selam ediyorsun ki? Yazıyı Yiğitcan yazdı =) Herhalde kendi sayfalarından feragat ettiği için? Biz de selamlayalım o halde Volkan'ı, Yiğitcan da selamsız kalsın Amerika'larda.**

Neyse Oyungezer ailesi ve pek hürmetli Mehmet abim, kendinize iyi bakın, bize de her zaman böyle kaliteli bir dergi çıkartın :)
Fırat Kestekoğlu
**Teşekkür ederiz Fıratçım, sen de bize hiç köstek olma hep kestek ol. Aman, destek ol (amanın Posta İdaresi az önce 11 aylık tarihinin en kötü esprisine tanık oldu, alkışlar).**

**TOPA KLİŞE GİRMEK**
Merhaba Oyungezer dergisinin insanları...
**Oyungezer falan diye ayırmamak lazım bence, insan her yerde insan ama siz bilirsiniz, buyurun.**

Klişe girmiyorum, sorularıma geçiyorum. Sonuçta derginizin okuyucu kitlesine net insanlar da lazım. Biri benim.
**Biri sensen, kaldı geriye biz kafası karışık yazarları dengelemek için gerekli olan 8 bin net okur daha. Haydi bakalım okurlar.**

1- En azından İstanbul sınırları içinde yaşayan okuyucularla buluşup kaynaşabileceğiniz bir zirve planınız var mı? Var ise ne zaman olacak bu?
**Bu tip buluşmaları Oyungezer forumlarındaki arkadaşlarımız düzenliyor zaten sık sık, biz de imkân buldukça katılıyoruz. Eğer takip etmiyorsanız oyungezer.com.tr'den forumlarımıza ulaşıp, "buluşmalar" başlığında neler olduğunu takip edebilirsiniz.**

2- Anneannem sizin satanist bir tarikat olduğunuzu, Serpil ablanın da başınız olduğunu düşünüyor, doğru mu bu? (Tabii ben tarikatın en alt sınıf müridiymişim.)
**Biz de anneannenin bir Marslı olduğuna eminiz ama ortalık yerde onun hakkında konuşup kalbini kırmıyoruz değil mi? (Bu arada sen Mars'ın da varoşlarında yaşıyorsun, kaybetmeye mahkûmsun).**

3- TF2, CoD4 gibi oyunlar için dergi bünyesinde oyuncuların girebildiği bir sunucu kurmayı düşünüyor musunuz?
**Topu yine okuyuculara atmak gibi olacak ama TF2 ve CoD4'ün de dahil olduğu birçok online oyunda, Oyungezer okurlarının buluştuğu odalar açılıyor sık sık, girdiğin sunucularda bir OGZ diye arat bak, neler çıkıyor… Sunucu kurmak gibi bir düşüncemiz ise şu noktada yok. Olursa da size söylemeyiz zaten, niye söyleyelim? O kadar açmışız, paylaşır mıyız akıllım? *(Şu anda OGZ topluluğu 311 kişi Steam üzerinde, seni de bekleriz – Sinan)***

4- Bir sonraki posteri ne zaman vereceksiniz? Şöyle bir Diablo posteri verin de neşemizi bulalım. Yanında bir de Ali Rıza Binboğa olursa, herkes mutlu olur herhalde. Değil mi?
**Ali Rıza Binboğa posterinden**

## UYKUSU KAÇANLAR İÇİN GOYUN MATEMATİĞİ

**Bu ay da ofisimizin yakınından geçenler Erden'in zafer çığlıklarını dinledi. Çünkü geçen ayın 18 Goyun'unu bilen çıkmadı. İçindekiler sayfasındaki 3 güçük Goyun'u görmezden gelip 15 yanıtını da kabul edecektik ama o da çıkmadı... Neyse, artık önümüzdeki uykulara bakacağız.**

## İDARESİZ

2)Biraz garip bir soru ama olsun ben sorayımda içimde kalmasın :D '18' yaşını doldurduğumda benide oyungezere alırmısınız?:S
SEDEN

**Tabii ki, Oyungezer'e girmek için tek şart 18 yaşı doldurmuş olmak zaten. Sırf bu yüzden Yiğitcan'ın yaşını büyüttük ama biraz fazla büyütmüşüz, adamı Amerika'dan çağırdılar ("ne alaka?" diye sormayın).**

Evet kısa bir yazı oldu yayınlarsanız çok sevinicem. (Mehmet abi için doğru yazmaya çalıştım)
Sinan Alay
**İnşallah bir dahaki sefere Sinan (efendim? – Sinan).**



## BUNU MUTLAKA YAPIN!

**İncelemelerde olur da Posta İdaresi'nde olmaz mı? "Hayat" denilen bu garip oyunda bir Oyungezer okuru olarak yapacak o kadar çok şey var ki. Aşağıdaki tavsiye tüm Gezentiseverler için geliyor örneğin, başka bir Gezentisever'den.**

Bir de ***[eyvah öyle diyince mektubun geri kalanını kestiğim belli oluyor-MK]*** Gezenti hakkında gerçekleştiremediğim bir projem var, gerçekleştirebilecek arkadaşlar olabilir diye buradan bildirmek isterim. Sabah, güneş henüz ufuk çizgisi üzerinde fazla yükselmemişken, Ankara-İstanbul otoyolu kenarındaki Nuh Çimento fabrikası, batıdan baktığınızda inanılmaz bir güzellikte oluyor. Adeta bilimkurgu filmlerinde çizilen, savaş sonrası harabe dünyanın bir parçasına benziyor. Eğer bu fabrikada çalışan bir tanıdığı olan bir Oyungezer varsa tavsiyem, bu saatlerde fabrikanın en tepesinde Oyungezer okurken bir fotoğraf çektirmesidir. Gezenti Top 10 listesinin tepesinden uzun süre düşmeyeceği inancındayım.

Alper "Sawar" Çiçek


Oyungezer, kendisini buralardan bir yerden ve günün doğuşuyla bir arada görüntüleyecek ilk Gezenti'sini arıyor...

**memnun olup, posteri odasına falan asmayı düşünen okurlarımız varsa bence biz dergiyi kapatmalıyız zaten, çok yanlış anlaşılmışız. Yine de eğer güzel bir görseli geçerse elimize neden olmasın? : )**

5- Command & Conquer Saga'ya 60 YTL fiyatı çok geldi bana, siz ne düşünüyorsunuz?
**Türkiye'de orijinal oyun pahalı bir meta, bu doğru. Ama 60 lira'ya 12 tane iyi oyun aldığını da unutma. Eskiden "12 in 1" oyunlar vardı mesela, ne güzeldi, oyun firmalarını kazıkladığımızı düşünürdüm =)**

6- Bu sene ÖSS'ye gireceğim ve sınava Oyungezer ile hazırlanıyorum. İlk 100'e girersem (şansım gayet yüksek bence...) bana bedava abonelik verir misiniz? Hem de süresiz, ömür boyu!
**Veririz elbette ama kısa bir süre sonra "bir okurun kaza sonucu ölümü" vakası yaşanabilir, demedi deme. Bu arada hakikaten ilk 100'e girecek misin? Derece yaparsan lütfen "sosyal hayatımı aynen korudum, pek ders çalışmadım" deme televizyonda, kanalı basar döveriz seni.**

7- İki gün kadar önce annemi küfrede küfrede Diablo (97 yapımı olan ilk versiyon) oynarken yakaladım, "Diğer Diablo'yu da denedim, onda çok koşturuyorsun sağa sola, başım döndü" dedi. Annem bilgisayarın düğmesine bile basmaz bozacağından korkarak. Yoksa Diablo üçüncü oyun için annemi mi beden olarak kullanacak? Bu durumu beni çok korkutuyor.
**Eğer öyle bir şey yaparsa, Diablo korksun bizden. Diablo 3 falan dinlemeyiz, kendisini Türk feministlerine emanet ederiz. Ayrıca ne biçim kadınlar var yahu bu ailede?**

Az önce telefon geldi, anneannem geliyormuş. İçimdeki şeytanı çıkartmak için geliyor olmasından korkuyorum.
**Al işte. Teyzecim çocuğu rahat bırakır mısınız, torununuzu korkudan delirtmişsiniz, bize mail yazıp duruyor.**
İyi yayınlar, hayırlı satışlar. :)
Hatta teşekkür de edeyim, siz de bana "biz teşekkür ederiz" diyin. :)
Berk "Neldock" Göbekcioğlu
**Bu ay siftah yapamadık Berk ya, bir dergi alsana hayrına. Hı? =) Bi de: "Aa olur mu öyle şey biz teşekkür ederiz."**

**BİR MAKALEDE "ULAN" DEMENİN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ**
Merhabalar Sevgili Oyungezer dergisi çalışanları, sizi en içten dileklerimle selamlıyorum.
**Hoşgeldin sevgili okur, biz de seni selamlıyoruz.**

Geçenlerde sıkıntıdan eski dergi arşivimi döküp bi sürü bi sürü okudum onları tekrardan, fark ettim ki siz mekan/dergi/isim de değiştirseniz içtenliğinizi hep korumuşsunuz. Ne güzel insanlarsınız sizler =) Biz okuyuculara oyunları anlatmak için çok emek vermişsiniz, o yüzden size teşekkürlerimi sunuyor ve alışılagelmiş maddeli sorular kısmımıza geçiyorum =)
**Siz de pek güzelsiniz ve güzel olduğunuz kadar bir sürü de sorunuz var; o yüzden ben de cevaplara geçeyim. Gerçi şimdiden uyarayım, idarecinin makası çalışacak gibi geliyor bu mektupta (tamamen maddi zorunluluklar).**

1- Eski dergileri tekrardan okudum dedim ya, bazı klişe cümleler hiç değişmemiş yahu... "Çevreyle acayip etkileşimli bir oyun olacak", "Etraftaki her şey parçalanacak" vs vs... Tamam bunlar oyunun özelliklerini vurgulamaya çalışan cümleler fakat neredeyse oyunların %99'u hep bunları gerçekleştirme vaadiyle geliyor, fakat kayda değer bir gelişme göremiyoruz... Siz de her seferinde söylüyorsunuz bunu... Artık söylemeyin bunları sürpriz olsun =P
**Bu, oyunlar ve oyun dergiciliği arasındaki sakat ilişki hakkında yapılabilecek en doğru tespitlerden biri. Oyunların en önemli unsurlarından birinin teknolojik özellikleri olması ve bu teknolojilerin büyük şirketler tarafından geliştirilip, çok klişe reklam sloganlarıyla pazarlanıyor olması, oyun dergiciliğinin dilini maalesef çok etkiliyor. Oyunların teknolojiyle bu bağı devam ettikçe (ki edecek, bu çok açık), bu dilden kesin bir kurtuluş asla olmayacak. Ama yine de, inceleme yazarken kurduğumuz eleştiriselliği ön incelemelerde de kurmalıyız, buna yürekten katılıyorum.**

2- Merak ettim de dergide yazar olarak çalışıp derginin tamamını okumayan kimse var mı? =)
**Ne? Kim uydurmuş Ramon'un**



İşte koca yazı tıpkı bizim gibi şehirde geçiren ve tıpkı bizim gibi efkârlanmış bir Oyungezer.

### GEZENTİ

Siz bizden ne istiyorsunuz sayın okur? Dünyayı turlayanlar, girilmedik okyanus bırakmayanlar, konserlere, müzelere dadananlar... Sırf kıskanalım diye yapıyorsanız, evet başardınız. Bu ay Jedbag'in figür ödülünü kimselere vermeyeceğim, bana ne, vermiyoruz, yok canım, hadi kapattık, gidip gezin siz, offfghhhgrr..... (ağzından köpükler saçarak bilgisayarın başından kalkar. o sırada görünmez bir el çaktırmadan ayın ödülünü kutusuna koyup ayın Gezenti'si Birand Bilgin Özer'in adresine postalar, fısıldayarak tebrik eder, köpüşün güzel başını okşar, sıcaktan ve yorgunluktan çıldırmış editör adına özür diler..)



**Tamir Atölyesi'ni okumadığımı? Külliyen yalan! (ama napiyim çok küçük yazıyorlar) [tamamen sallamasyon]. (*Ben daha 2 ay öncesinin dergisini bitiremedim :P – Sinan*)**

3- Aah hep nostaljiden gidiyorum, yine eski oyunlara/dergilere bakarken geldi aklıma bu soru: Çoğu oyun severin söylediği gibi 1998-99 döneminde oyun yapımcıları yaratıcılıklarının zirvesine ulaştılar, sonra oyunlardaki yaratıcılık ve zeka parıltıları bir düşüşe geçti... Bu oyun yapımcıları hiç dedikoduları da mı dinlemiyor? Neden kendilerine çeki düzen vermeye çalışmıyorlar? Şimdi diyeceksiniz ki "para kazanmak, kapitalizm vs." fakat hiç iyi niyetli yapımcı da mı yok yahu...-Tamam tek tük var ama istisnalar kaideyi bozmaz. Mesela böyle bir forum/sempozyum falan olsan oyuncular orada isteklerini dökseler yapımcılara, kesin güzel orijinal fikirler çıkar... (Grim Fandango 2 çıksın ulan!)
**Bayılıyorum böyle fikir paragraflarının ulan'la bitmesine, üniversitedeki tüm AA'larımı böyle aldım ben de =) Tespitine gelirsek, maalesef burada söz ettiğimiz yapısal bir problem. Piyasa büyüdükçe, oyunlar büyüdükçe, metalaşma arttıkça, oyun maliyetleri yükseldikçe, küçük üreticilerin, bağımsızların işleri gitgide zorlaşıyor. Yani "para kazanmak, kapitalizm vs." demek istemezdim ama gerçekten öyle. Ve sanıldığının aksine (örneğin Ayn Rand'ın sandığının aksine), "kapitalizm" zekâ değil, *alışılmış aptallık* getiriyor. Zekâ parıltıları her zaman çıkar, her zaman çıkacak. Bunların kıymetini bilmeli ve eleştirel yönümüzü sivriltmeliyiz, yukarıda da dediğim gibi.**
4- Seminer tarzı şeylere hiç katılıyor musunuz? Mesela sizi okula çağırsak gelir misiniz =)
**Elbette geliriz, kimse gelmezse Tuğbek'i getiririz, her yere onu yolluyoruz zaten=) Şaka bir yana, gerçekten bizi okula çağırmanızdan çok mutlu oluruz, gerekirse sınavlara sizin yerinize bile gireriz (bir gün Milli Eğitim müfettişleri geldiğinde hesap vermem gereken çok şey olacak).**

5- Ağustos sayısında son sayfayı Oyungezerciler'in fotoğraflarıyla doldurmanız çok hoş olmuş. Böyle interaktif şeyler oldukça ilgi çekiyor. İnsan kendini dergide görünce pek seviniyor, pek mutlu oluyor -hayır ben yoktum orada-.
**Aslında Berkant Bey söz dinlese, ödül veremediğimiz Gezenti resimlerinin tamamını internet sitemizde de sergilemek istiyoruz ama kendisi üçüncü "tamam bu gece yapıyorum" sözünü de unutmuş gözüküyor. Buradan hep beraber yuhalayalım kendisini… Neyse, biz de sizi dergide görmeyi çok seviyoruz, dergimizi güzelleştirmenizi daha da çok seviyoruz.**

"Maddeler"im bu kadar efenim... Bu mail yayınlanırsa çok acayip olur, çok güzel olur... Bakın interaktif diyorum hehey... =)
İyi çalışmalar.



Oyungezer'in bir sayısı daha sona erer. Dağıtım TIR'ımız Anadolu'ya doğru yola çıktığında dergi tayfası çoktan yataklarında vızırdamaya başlamıştır (onlar ki, asla horlamazlar!). [Bu nefis ekran görüntüsü için OGZ forumundan Theodrien'e teşekkür ederiz.]

Candemir Döğer
**Vallahi tebrikler, bütün o heyecandan sonra nasıl bir anda durulup "iyi çalışmalar" dedin Candemir? =) Bu çabanın karşılığını verip çok iyi çalışacağız=) [ayın kaçı oldu kimbilir, hala Posta İdaresi yazıyoruz].**

**Sanırım bu aylık bana ayrılan yerin (daha da önemlisi sürenin) sonuna geldik sevgili Posta İdaresi mensupları. Gidiş telaşlarım, gitmeden önce uğranması gereken birçok yer, yapılması gerekenler ve asla yapılmaması gerekenler, her şey birbirine karıştı bu ay. Yazılarım konusunda anlayışlı olanlara teşekkür etmem gerek bu yazıyı bitirmeden önce.**

**Bu ay Anlam Arayışları yazmadım, farkındaysanız. Bu ay anlamlar alanı boşalttılar, yerini başka şeyler doldurdu. On birinci Posta İdaresi'ni, izin verirseniz, onlara ithaf etmek istiyorum.**

**Gelecek ay yaban ellerden görüşmek üzere,**

**K. Mehmet Kentel**

***What is there to know?***
***All this is what it is***
***You and me alone***
***Sheer simplicity...***
***(Kings of Conveniance – Know How)***

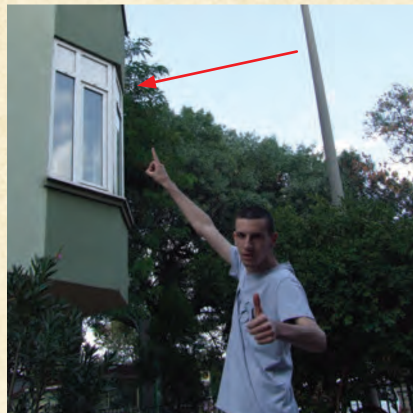
## YAZIN! YAZIN DEDİM!

Goyun sayın, resim çekin gönderin, resimlere resimaltı bulun; ama ne yaparsanız yapın bize yolladıklarınızı içten bir mektuba iliştirmeyi unutmayın. İçinizden ne geliyorsa postaidaresi@oyungezer.com.tr'ye yazın.

## AYIN "OHA TESADÜFE BAK" KÖŞESİ

Kolay gelsin öncelikle, Mehmet abi ve tüm Oyungezer kadrosu… Ufak yaşıma rağmen yaklaşık 5 senedir (sahi oldu o kadar) sizi takip ediyorum. Dergiyi alma sebebim ne kapağı, ne içeriği, ne de DVD'si. Oyungezer oyunlarla ilgili olmasa, kapağı olmasa, DVD vermese yine de alırdım. Çünkü içinde siz varsınız. Her sayfasında siz varsınız. Her paragrafında, her yazım hatasında, her resminde siz varsınız. Öyle ki her sayıyı okurken gözümün önünden geçiyor, ofisiniz, yaptıklarınız, oynadıklarınız... Bu kaçıncı mail'im oldu bilmiyorum, düzenli olmayan periyotlarla yazıyorum size. Okuduğunuzu, anladığınızı biliyorum. OGZ ikinci evim gibi. Okurken yaşantımdan sıyrıldığım, bir DVO oynamak gibi, başka bir evren. Ama tek sorunu çok kısa sürmesi. Sizle yaşamak isterdim :). En ilginci de, sizi okumaya başladığım zamanlarda oturduğum sitenin, oturduğum apartmanında, çocukluğumun geçtiği dairenin bir üst katında işinizi icra ediyorsunuz şu anda.

Yani insan bunu duyunca hakikaten şaşırıyor, böyle bir tesadüf nasıl olabilir yahu?
**Delirdiniz mi siz? Ya da biz, delirdik mi? Bu ülkede Oyungezer okurlarıyla bir şekilde alakalı olmayan bir yere gidemeyecek miyiz? Gerçekten inanılmaz. Bu arada komşular senden çok şikayetçi, hep top oynuyormuşsun apartmanda sektire sektire. Ayağında sektirsen neyse, bizim dairenin eski kiracılarının (avukat Bişey Hanım) (*avukat değil dohtur – Sinan*) kafasını kullanıyormuşsun bu iş için. Tüm müvekkilleri kadını terk etmiş, kocası evden kovmuş. Kadın şimdi bir belediye sığınma evinde yaşıyor ve amatör oyun yapımcılığıyla ilgileniyor (düşünün hâlini).**


Kolombus Özen'in çocukluğu işte tam burada, bu dairede geçti, kendisi şimdi bir üst katta hazırlanan Oyungezer'in okuru. (Olay mahallini gösteren adam rolündeki de Berkant, onun çocukluğu da burada geçiyor.)

Beş senedir hiç tereddüt etmeden aldığım bu güzel dergiyi çıkarttığınız için teşekkür ediyorum. ***[Tam olarak "bu dergi" denemez ama, biz mesajı aldık-MK]*** Ufkumu genişlettiğiniz için teşekkür ediyorum. Ve gerçekten, yaşadığınız birçok şeye rağmen hala ve hala her ay sabırsızca beklemeyi, her gün bayiye gidip „Oyungezer geldi mi acaba ?" diye sormayı ve alındığında da yeni sayısı çıkana kadar çantada taşınmayı sonuna kadar hak eden bir dergi çıkarttığınız için teşekkürler.
Kolombus Özen
**Yaşadığımız her şeye rağmen bizi yalnız bırakmadığınız için ve bu kadar harika mektuplar atıp tüm dergiyi mutlu ettiğiniz için, üstelik inanılmaz tesadüflerle "hadi len ordan!" hakkımızı boşa harcamamamızı sağladığınız için sizi seviyoruz. Seni de seviyoruz Kolombus Özen, isminin tüm garipliğine rağmen.**

# PİKSEL

Eskiler hayatı biraz kırık kırık görürler

## BİT -MEZ- Tİ!



Ağustos ayı Volkan'ın en zor günlerini geçirdiği ay oldu, olmaya da devam ediyor. Volkan, 18 Mayıs 2003 akşamı başlayan serivenüne 7 Ağustos 2008 akşamı son verdi. Bunun bir kâbus olduğunu sansa da aslında hiç de değildi, uyanmadı. Organlaşan bir ilişkinin ardından sudan karaya çıkmış balık gibi yaşamına devam etmeye çalıştı. İnsanlar buna "olgunlaşma evresinin bir parçası", "zamanla geçer" dese de Volkan bunların şu anda farkında değil. Olmak da istemiyor aslında. 1900 günden fazla mutlu yaşadı, biraz da yasını tutmak istiyor (elinde olmadan). 17 yaşında annesinden ayrılmak zorunda kalan Volkan'a atılan bu ikinci gol biraz (biraz mı?) ağır geldi. Bildiğini sandığı değerleri gözden geçirdi; kelimelerin terim anlamlarını tekrar yorumladı. Ortaya hoş sonuçlar çıkmadı. Bu sırada Volkan 6.5 yıllık saçlarını 1 dakika içerisinde 6 yıl geriye döndürdü. Gördü ki uzun yıllar boyunca yetiştirilen *şeyler* gerçekten de birkaç dakikada yok edilebiliyormuş. İkinci şansın uğuruna inansa da Volkan, bu sefer bunun gerçekleşmeyeceğini kabul etti. *Lost*'taki gibi dakikaları flashback'lerle geçti Volkan'ın, uyku hapları etki etmedi, 5 kilo verdi, güneş gözlüğü takmak zorunda kaldı, bol bol selpak tüketti. Sıkıldığı Anathema, My Dying Bride parçaları artık kanser edici geliyordu, *A Sea to Suffer In* dinleyemez oldu. Kore sinemasının yanına bile yaklaşamadı. Scorpions konserinde ne yapacağını bilemiyordu, nasıl *I'm Still Loving You* söyleyecekti... En kötü zamanında tanrıvergisi sandığı melek, onun bu cümleleri kurmasına neden oluyordu. Acaba saygı göstermek gerekiyor muydu anılara, günlere, dakikalara, Eternal Sunshine of the... Diye çok düşündü, düşünüyor. Ve "herhalde yarın sabah olmayacak" dediği bir gecenin ardından gözleri kamaşarak güneşe doğru baktı (zorunda kaldı) ve bir büyüğünün dediği gibi *I'll top the bill! / I'll overkill! / I have to find the will to carry on! / On with the / On with the show! / The* ***Show must go on!*** mısraları zihninde çınladı. Klişe sayılan replik *"Hayat devam ediyor"* gerçekti ve ve evet, şov devam etmeliydi. Rol yaparak değil, yürekten gülebilmeliydi insan; ikinci fırtına da olsa alabora olmaya değmezdi. Hiçbir şey göründüğü kadar kötü değildi belki de... Zaman tek ilacı olacaktı.

**Not: Bu ay oyunlardan (PES2009 hariç) ve geri kalan her şeyden uzak duran Volkan, tüm *Oyungezer*cilerden özür diler yanaklarınızı mıncırır. Namaste! *(Yeriz biz seni Volkan, üzülmek bitsin artık ki, yanakların şeker olsun, yiyelim-Bir okurun olarak Serp.)***

VOLKAN TURAN

**Ayın Önerileri:**
Kore yapımı *A Moment to Remember* izlenir
Smashing Pumkins'ten *The Begining is the End is the Begining* defalarca dinlenir.
Bol bol *çikolata* yenir.
*Seul*'a 7 günlüğüne tatile gidilir (elbet bir gün).

## SEGA'DAN BİR PAKET DAHA...

Bu kış Sega PS2'ye özel başka bir koleksiyon paketiyle gelecek. Sega Ages 2500: Fantasy Zone Complete Collection adını taşıyan pakette 4 FZ oyunu bulunacak. Önceki paketlerden farkıysa, bu oyunların içine biraz müdahale edilmiş olması ve pastel tonların daha da canlılaştırılması. Side-Scrolling / Aksiyon türü oyun severler "belki" aradıklarını nostalji sınıfında bulurlar.





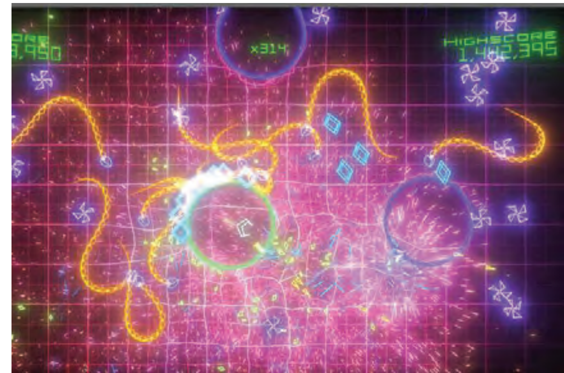


## CHRONO TRIGGER

SNES'E belki de çıkmış en iyi RPG olan Chrono Trigger'ı emülatörle oynarken kör olmak zorunda değiliz artık. Kasım ayında Square oyunun elden geçmiş halini Nintendo DS için çıkarıyor. Dokunmatik kontrolleri de destekleyecek olan oyun Lucco, Crono ve Frog'un ilginç ve heyecanlı hikayesini yeni nesile de gösterecek.

## YENİ BAĞIMLILIĞINIZ...

Geometry Wars: Retro Evolved 2'den bahsediyoruz tabii... Ağustos başı itibariyle 800 puan karşılığı alınabilen oyun, ilkinden daha keyifli gözüküyor. Heyecanın dibine vuracağınız altı mod bulunuyorGW2'de: Deadline, Evolved, King, Pacifism, Waves ve Sequance. Ayrıca çok oyuncu modları mutlaka denenmeyi hak ediyor. Bir kişinin yön verdiği, diğer oyuncunun da ateş ettiği mod hele... Görsel olarak gelişen oyunda, düşmanlarınız da evrimleşmiş. Arcade tadında, basit ama bir o kadar da saat hırsızı bu ikinci oyunu denemeyen kalmayacaktır zaten, boşa konuşuyoruz :)




## PORTABLE SEGA GENESIS?

16bit'lik MegaDrive kullanıcıları şu satırları yavaş yavaş okusun. Zira o günler geri dönmek üzere. Hem de bir TV'ye muhtaç olmadan. Blaze Int. tarafından üretilen ürün, renkli bir LCD ekrana, 20 adet oyuna ve PAL TV'ler için bir de çıkışa sahip. Oyunlardan bazıları şunlar; Sonic and Knuckles, Golden Axe, Shinobi, Ecco the Dolphin, Columns, Altered Beast... 3 tane AAA pille çalışan alette ses çıkışı da bulunuyor. Şu an gözüme o kadar güzel gözüktü ki bu ürün, tutup yiyebilirim. Hem fiyatı da çok sayılmaz. 30 pounddan satışa çıkacakmış sonbaharda.





# KAPTAN TSUBASA TÜRKÇE!

Akrep vuruşu, Akula vuruşu, kaplumbağa vuruşu, hedehödö vuruşu gibi vuruş stillerini literatürümüze katan, okula gitmeden önce servise geç kalmamıza neden olan, bir topa gerçekten sert vurduğumuzda yamulacağını düşündürten ve Türk milli takımının başarısında büyük katkı sahibi **Tsubasa**: Road to 2002, CT-Turk ekibi tarafından Türkçeleştiriliyor. Fansub şeklinde Türkçeleştirilen çizgi-filmde karaoke kısımlarına kadar her şey Türkçeye çevrilmiş. Görüntü kalitesi de idare eden bu el emeği göz nuru uğraşı takip etmek için www.ctturk.com adresini kullanabilirsiniz (daha önceki bölümlerin de Türkçeleştirilmesini istiyoruz, duyun sesimiziiiii)…

## Biz Street Fighter EX'çiler onu en son 12 yıl önce gördük. Bir daha haber alamamıştık.

**S:** Allen, ne oldu sana? Nerelerdesin?
**Allen:** Abi sorma ya, EX turnuvasında sözde Ken ve Ryo'nun öğrencisiydim ama dayanamadım, ikisini de patakladım. Arika'dan adamlar geldi "hoop sen bizim solistimizi nasıl döversin" diye yaka paça attılar. Sonra da hiçbir EX'e giremedik. Açım böhü!
**S:** Hadi ya! Aslında süper de dövüşürdün, Justice Fist hareketin hala Taksim arka sokaklarında konuşulur...
**A:** Nasıl yani!?
**S:** Boşver kuzum. Peki başka projelerin yok mu?
**A:** Aslında var, olmaz mı, dedim Tekken 6'ya gireyim, Namco'yla anlaştım ama fiyatta anlaşamadık, onla uğraşıyorum...
**S:** Sen ve Tekken 6? Emin misin?
**A:** Şey, sanırım başka sorunlar da var, açıklayamam şimdi!
**S:** Allen sen harbi ... Neyse sevgili izleyiciler, anlaşıldı ki tozlu raflar arasında kalan Allen'in kafası da tozlanmış. Görüşmeyelim Allen'im.




# 20 YIL ÖNCE...

## Bu ay biz çocukken neler vardı, onları yazmak istedik




**Volkan:**
Ben çocukken cipsler **taso** denilen plastik, üzerinde futbolcuların, çizgi-film karakterlerinin baskıları olan oyuncaklar verirdi. Bunların kenarına taso ile bastırarak ters çeviren kazanırdı. "Ne işe yaradı" derseniz, o yaşlarda çocuklar birşeyler "toplamak" ister, heh biz de topladık amansızca işte, n'olsun. Sonracığıma **"futbolcu kartları"** vardı. Şu anda çoğu futbolcunun jübilesini yaptığı (Şükür hariç) futbolcuların istatistikleri yer alırdı ve sözde bir gücü olurdu. Bunları iskambil kartı gibi ters çevirir, sırayla üst üste atar, yüksek olan yerdeki kartları alırdı. Bir çuval bu kağıtlardan biriktirip çaldırdığımı hatırlarım. Kim çaldıysa ses versin, kızmayacağım! Sonra **yere bir daire çizilirdi** tebeşirle. Buraya ya tasolar, ya da bu kartlardan konurdu. Ve uzak sayılacak bir mesafeden mermer bir taşla bunlar vurulmak istenirdi. Çemberin dışına çıkanlar bizimdi. O mermer taşlar ne kadar değerliydi anlatamam, mermer ocaklarına kadar gidip mermer yürüttüğümüzü biliyorum ya. Dünya Kupası **çıkartma kitapçığım** vardı. Hiç bir zaman tamamlayamadım :(



**Berkant:**
Mahallede **abiler** vardı. Gerektiğinde mahaller arası kavgalarda bize onlar komuta ederdi arka saflardan. Bakkala gönderirlerdi sakız almaya. Futbol oynarken hep kaleci yaparlardı, özellikle topu getiren çocuk zorla kaleye geçirilirdi. Hatta bazen aralarına almazlardı, topu alıp kendileri oynarlardı. Mahallede mutlaka bir duvar bulup otururlardı oraya, sabah akşam orda boş muhabbetler dönerdi. Çok pis statü sahibiydiler mahallede.




**İpek:**
**Dövmeli sakızlar** fazlasıyla revaçtaydı – gerçi çocuklar arasında hızla gelip geçen o furyalardan biriydi bu da. Tabii anlatamazsın ki, birimiz yapınca erkek/kız demeden herkese yayılır. Şimdi düşünüyorum da sakızın hemen uçup giden tadının pek bir önemi yoktu, kimse pek umursamıyordu da. İçinden çıkan yapış yapış ama rengârenk, anlamsız şekildeki o dövmeyi koluna suyla geçirip gezmenin zevki nedense (hakikaten nedense?) bir ayrı gelirdi. Biraz silinmeye başladı mı, ki bu onca oyun sayesinde pek uzun sürmezdi, kenarda oluşmuş olan 'koleksiyonların' arasından hemen bir yenisine el atılırdı. . . Bu furya bitip de onca kağıt bir kenarda unutulmaya başlanınca da toptan çöpe gittiler sanırım :)



**Yiğitcan:**
Benim tüm çocukluğum üzerinde derin bir etki bırakan **Pokemon** vardı, gitti sonradan yerini Digimon ve Beyblade'le falan doldurmaya çalıştılar, olmadı. Sonra çok afedersiniz şimdi 16-20 o zaman 6-7 yaş arası olan her Türk erkeğini karşı cinste farklı olan şeylere tanıştıran **Ay Savaşçıları** vardı (Sailor Moon falan deyince çocukluğuna yabancılaşıyor insan valla). Yine aynı yaş aralığındaki erkekleri futbola bağlayan, bir oyuncunun kendi ceza sahasından karşı kaleye, eliptik bir saha üzerinde koşmasının yirmi dakika sürdüğü **Küçük Golcü, Kaptan Tsubasa** vardı. Ve tabii en son olarak da **Power Rangers** vardı. Herkes beyaz/yeşil ranger olmak isterdi çünkü en havalısı oydu. Kanal D'de Şirinler'den sonra yayınlanırdı. Pembe ve Sarı'nın bir nesil üzerinde kız rengi olarak yer bırakmasına sebep olmuştu, grubun tek zencisi olan Adam siyah ranger'dı, kırmızı ranger ise yeşil ranger iyi tarafa geçip beyaz olana kadar grubun lideriydi. Benim evde hala beyaz Ranger'ın kılıcı Saba var, bu kılıç konuşabiliyordu üstelik.

# DEUS EX

## BİR KIRIK HAYALİN LEZİZ MEYVESİ -ESER GÜVEN

Biz oyun oynayan kişilerin eskiye tuhaf bir bağlılığı vardır. Bizim için özel olduğunu düşündüğümüz oyunları ne kadar eski olursa olsunlar sabit diskimizin bir kenarında tutmaya devam ederiz. O oyunu tekrar oynamamız veya oynamamamız önemli değildir, önemli olan her an elimizin altında hazır beklediğini bilmektir. Daha ileriye giderek buna bir oyunu 'onore' etmek bile diyebilirim aslında. Oyunlara ayırdığım sabit diskime bakıyorum da, işte orada duruyorlar. *Abe's Exoddus*, *Diablo II*, tüm eski LucasArts adventure oyunları, *Sanitarium*, *Baldur's Gate* ve işte o oyun, ***Deus Ex***. En son ne zaman oynadım seni? Cidden hatırlamıyorum, üzerinden çok uzun süre geçti. Kaç kere bitirdim? Yeterince fazla kez. Yine de oradasın işte, elimin altında, dilediğim zaman kaçış yolu olarak kullanabilirim seni. Belki de bu sefer işlerimi gizlilikle hallederim, karakterimi bilgisayar sistemlerini kırma üzerine eğitirim. Ya da kollarıma bu sefer ağır nesneleri kaldırmamı sağlayan değil, dövüş yeteneklerimi artıran modifikasyonu takarım. Gerçekten de dilediğimi yapabilirim çünkü Deus Ex bazı diğer oyunların yalnızca vaat etmekle yetindiği 'dilediğin gibi oynama özgürlüğü'nü sonuna kadar sunan ender oyunlardan biri. Ve eğer daha önce Deus Ex oynamadıysanız, bu şaheserle tanışma vaktiniz geldi.

*"Aklımda canlandırdığım oyunla, sonuç olarak ortaya çıkan oyun birbirinden çok farklı oldu."* Bu sözler, oyun dünyasının bence en başarılı tasarımcılarından biri durumundaki Warren Spector'a, Deus Ex'in beyni olan adama ait: *"Başlangıçta eğlenceli olacağını düşündüğüm yetenek ve modifikasyon ortaya o kadar cansız bir şey çıkardı ki, baş tasarımcılarımızdan Harvey Smith her şeyi baştan kurgulamak zorunda kaldı. Oyunumuzun çizgisel gelişmesi gerektiğini biliyorduk, e tabii böyle olunca da her kafadan bir ses çıkmaya başladı. Öyle ki bir ara tasarımcılar programcılarla, programcılar da çizerlerle konuşmuyorlardı. Ben mi? Hiçbiriyle konuşmuyordum."* İşte bu koşullar altında oyunun tasarımı tam bir işkence halini almıştı; çok fazla fikir, görevleri gerçekleştirmek için kullanabilecek çok fazla yol, karakteri geliştirmek için çok fazla seçenek ve anlatılması gereken bir hikâye vardı. Öyle ki oyunun piyasaya çıkma zamanı geldiğinde hiç kimse sonucun ne olacağından emin olamıyordu. Büyük bir hayal kırıklığı mı, inanılmaz bir başarı mı…



**BUNU MUTLAKA YAPIN**

* Oyunda Ford Schick isimli karakterle karşılaşırsanız modeline dikkatlice bakın, kendisi Warren Spector'ın yüzüne sahip.
* Oyunda hile modunu açıp "iamwarren" yazarsanız EMP etkisi yaratabilir ve etrafınızdaki tüm elektronik cihazların bozulmasını sağlayabilirsiniz.

Hayal kırıklığı olmadı, hem de hiç. 2000 yılında piyasaya çıkan Deus Ex, oyun dünyasını resmen salladı. Pek çok dergi tarafından Yılın Oyunu seçildi, oyunu tam olarak anlayamamış (veya düşük not vermenin daha karizmatik olduğunu sanan) birkaç yayın hariç, aldığı tüm notlar 90 ile 100 arasındaydı. Bu başarının bir değil, birçok sırrı olmalıydı.

Deus Ex kendisinden önceki oyunlardan ders almayı, onların iyi yönlerini tek bir potada güzelce eritmeyi başarmıştı. Tabii bu ilk başlarda şüphelere de yol açmış, örneğin Warren Spector oyun bittiği zaman oldukça endişeliymiş. Eğer oyuncular savaş sistemini *Half-Life*, gizlilik gerektiren kısımları *Thief*, rol yapma öğelerini Bioware oyunları ile kıyaslarlarsa işlerinin çok zor olacağını düşünüyormuş. Ama Deus Ex'i oynayanlar





bunların hiçbirinin kendilerine empoze edilmediğini, ne tür bir oyun oynamak istiyorlarsa o tür bir oyun oynayabildiklerini görünce bu kıyaslamalara girmemişlerdi bile. Evet ben de o girmeyenlerden biriyim, tanışalım. Düşünsenize, Hong Kong görevinin başlarındasınız. Bir gökdelenin en üstündeki hangara girmişsiniz ve içinde bir sürü asker olan bir odayı temizlemeniz gerekiyor. İster havalandırma tüneline girip keskin nişancı tüfeğiyle tek tek avlıyorsunuz, ister kapının yanlarına mayınlar yerleştirip dışarı çıkmalarını (ve parça pinçik olmalarını) sağlıyorsunuz, ister havalandırma deliklerine zehirli gaz sıkıyor ve dumanın içeri dolup askerleri boğmasını izliyorsunuz. Karşılaştığınız düşmanlardan canınız nasıl isterse o şekilde kurtulma özgürlüğü bence çok güzel bir şey. Bu *Bioshock*'un da en güçlü yanlarından biriydi, tek fark Deus Ex'in bunu 8 yıl önce yapmış olması. Ha ben nasıl mı temizlemeyi tercih ettim? Elbette Rambo gibi içeri dalarak. Gizli gizli iş yapmayı sevseydim *Thief* oynardım, değil mi?

*Thief* demişken... Oyunun en büyük esin kaynaklarından birinin *Thief* olduğunu belirtmek lazım (ne de olsa Warren Spector da oyunun tasarımcıları arasındaydı). *"Deus Ex'in gerçekten başarılı olmasının sırrını mı merak ediyorsunuz? Hemen söyleyeyim. Thief. Thief'i çok seviyorum, favori oyunlarımdan biri. Ama ekibin verdiği, oyuncuları sürekli olarak gizlenmek zorunda bırakma kararı beni hayal kırıklığına uğratmıştı. Ya ben gizliliği beceremeyen biriysem? Ya engelleri olduğu gibi aşmak istiyorsam? Oyunculara kendi oyun tarzlarını seçme özgürlüğünü veren bir oyun yapmalıydım. İşte Deus Ex benim o hayal kırıklığımın ürünüdür."*
Oyunda elbette karar vermeniz gereken ve oyun deneyiminizi değiştiren tek şey 'şu askeri bacağından mı asayım, kafasından mı vurayım, ayağının altındaki halıyı mı çekeyim' değildi. Kazandığınız yetenek puanlarını on bir farklı alanda harcayabiliyor ve vereceğiniz öncelikler sayesinde birbirinden tamamen farklı karakterlere sahip olabiliyordunuz. Örneğin tabanca kullanma yeteneğini geliştirip bir savaşçıya dönüşebiliyor ya da kilit açma, bilgisayar sistemlerine girme gibi yeteneklere puanlarınızı yaratıp daha gizlilik dolu bir oyun tarzı kullanabiliyordunuz. Ne yapacağına karar veremeyenler gibi azıcık ona, birazcık da buna verip potpuri şeklinde de takılmak mümkündü. Silahlarınıza dürbünler, susturucular, lazer işaretleri ekleyebiliyor, menzilini, isabet oranını veya şarjör kapasitesini artırabiliyor, geri tepmesini yok edebiliyor veya doldurma hızını azaltabiliyordunuz. Karakterinize insanüstü güçler kazandıran sibernetik ekler takabiliyordunuz. Burada da mevcut 18 ekten yalnızca dokuzunu üzerinizde kullanabileceğinizi ve bunların tümünün de birbirinden oldukça farklı özelliklere sahip olduğunu söylersem, oyundaki çeşitliliğin ne kadar sağlam olduğunu anlayabilirsiniz.

Sevgili nostaljik bilinçli ama daha önce Deus Ex oynamamış olan okurlar, gelin sizinle bir anlaşma yapalım. Hemen şimdi bir yerlerden bulun bu oyunu, kurun ve oynayın. Ne kadar eski olduğunu önemsemeyin, grafiklerini yeni oyunlarla kıyaslamayın, yalnızca oynayın. Eğer içine gireceğiniz dünya sizi etkilemez, bunun şimdiye kadar yapılmış en iyi oyunlardan biri olduğunu düşünmezseniz size kola ısmarlayayım :) Eğer çok fazla talep gelirse faturayı dergi adresine göndeririz, hiç sorun olmaz. Bu kadar da fedakâr bir dergiyiz işte, sizi oyun dünyasının en iyileriyle tanıştırmak için yanıp tutuşuyoruz.

## DEUS EX VE GERÇEĞE İZDÜŞÜM

Deus Ex, hikâyesinin temellerini gerçek hayattaki komplo teorilerinden alıyor. 51. Bölge, siyah giyen adamlar, yakalanmış ama halktan saklanmış olan uzaylılar gibi öğelerin yanı sıra, Majestic 12, Illuminati, Tapınak Şövalyeleri gibi tarih sayfalarının gizemli örgütleri de hikâyede önemli yere sahip.

Ancak bu komplo teorilerinin en ilginci, oyundaki New York manzarasında Dünya Ticaret Merkezi'nin ikiz kulelerinin görünmüyor olması. Bildiğiniz gibi bu kuleler 11 Eylül 2001 tarihinde insanlık dışı terörist bir saldırı sonucunda yıkılmışlardı, yani oyunun çıkışından bir sene sonra. Oyunun baş tasarımcılarından Harvey Smith, bunun doku kaplama hafızasındaki sınırlamadan kaynaklandığını söylese de, oyunu geliştirirken kulelerin yokluğunu hikâyenin başında teröristlerin Dünya Ticaret Merkezi'ne saldırmış olmasıyla açıklamayı düşündüklerini de eklemiş. Nahoş bir tesadüf yani.

## İsmin yeter be Warren

**Warren Spector:** Önceleri masaüstü rol yapma oyunları üzerinde çalışan Spector, oyun endüstrisine adımını 1989 yılında, Origin Systems ile attı. *Ultima*'lar üzerinde çalıştıktan sonra Looking Glass Studios'a geçen Spector, *System Shock* ve sonradan *Thief: The Dark Project* ismini alan *Dark Camelot*'ın yaratıcılarındandı. Ion Storm Inc.'e geçtikten sonra başarılarını *Deus Ex, Deus Ex: Invisible War* ve *Thief: Deadly Shadows* ile sürdüren Spector, 2004 yılında Ion Storm'dan ayrılarak Junction Point Studios'u kurdu. Spector halen ismi açıklanmamış bir fantastik oyun üzerinde çalışıyor.










# Mario

## ZIPLAYARAK NE KADAR YÜKSELEBİLİR BİR KAHRAMAN? -EMRE 'ZERO' İNAL

Bir ülkeyi büyük bir saldırıdan kurtarmak, savaşta büyük başarılar sergilemek, dünyayı ve tabii ki esas kızı kurtarmak… Biz bu işleri başaranlara kahraman der, onları yüceltiriz. Ancak kahramanlar her zaman silahşör, kılıç ustası, asker gibi heybetli mesleklere sahip olmak zorunda değil ya… Bakın Mario'ya, kendisi bildiğin tesisatçı… Bodur, kilolu, bıyıklı, kocaman burunlu, üstünde lacivert işçi tulumu ve kırmızı kazağı, en önemlisi kafasında kırmızı M logolu şapkasıyla tipik bir İtalyan! *(İtalyan erkeklerini ben biraz daha bıyıksız ve uzun boylu, kaslı [eh, uzatmayayım] gözlemlemiştim ama?-Serp.)* Anlayacağınız evde borular patlayınca çağırmak isteyeceğiniz kişidir o, tabii İtalyanca biliyorsanız... Peki tarif edince bu kadar itici gelen bir karakter, oyun tarihi boyunca büyük başarılar elde etmeyi, bu kadar yükseğe ulaşmayı nasıl başarmış olabilir ki? **Tabii ki zıplayarak!**
Mario zıplamanın gücünü ilk kez 1981'de Donkey Kong'la gösterdi. O zamanlar ismi **Jumpman** (Zıpzıp-adam?) ya da Japonya'daki adıyla **Mr. Video Game**'di (Bay Video Oyunu). Belki de uzun yıllar yaşasın diye ince ince hesaplanarak tasarlandığını düşündüğünüz bugünkü görüntüsünü alışının hikâyesi ise insanı hayal kırıklığına uğratacak kadar basit: NES'in kısıtlamaları. Hareket ederken kollarının kaybolma sorununu çözmek için bu şekilde giydirilir Mario, kulak ya da ağız koyacak yeri olmadığı gibi saçına herhangi bir animasyon da yapılamadığı için şapka, favori ve bıyık sahibi olur. Peki ya ismine ne zaman kavuşur sizce? Nintendo Amerika ofisi, Japonların Mr. Video Game lakabından habersizdir (iyi ki de) ve ortaya çıkan tip ofisi onlara kiralayan adama benzemektedir: **Mario Segali**. Oscar heykelciği gibi Mario da ismini, durumdan tamamen bihaber bir insandan alır böylece…
Donkey Kong'daki konsept basittir. *Kırmızı işçi tulumlu marangozun*, inşaatın tepesindeki bir maymunun devamlı yuvarladığı fıçılar üstünden atlaması, merdivenlerden en üst kata tırmanıp Prenses *Pauline'i* kurtarması gereklidir. Bazı şeylerin değişik gelmesi normal… Zira kısa zamanda marangozumuz işini bırakıp tesisatçılık diploması alacak, Prenses Pauline mahkeme kararıyla ismini Peach'e çevirecek, kırmızı işçi tulumu ve mavi kazağın yerini mavi işçi tulumu ve kırmızı kazak alacaktır. Bu değişiklik leylekleri, Mario'ya, kendisinden daha uzun boylu ve kırmızıdan çok yeşili seven bir de kardeş getirmiştir; **Luigi**. Bundan sonra bu ikili her şeyi kardeşçe yapmaya karar vermiş ve 1983'te **Mario Bros.** ismi altında güçlerini birleştirmişlerdir.

Ancak asıl büyük zıplama bundan 2 yıl sonra, 1985'te Super Mario Bros ile gerçekleşir. İşte bu oyun odur, hepimizin **8-4**'e gelmek için saatlerini harcadığı, her kalede "**Thank you Mario. But our princess is in another castle!**" lafını duymaktan artık tiksindiği oyundur Super Mario Bros. Bu noktadan sonra Mario, birbirinden başarılı sıçramalar gerçekleştirerek günümüze kadar gelir. Nintendo'nun artık resmi maskotudur, bugüne kadar platform, yarış, puzzle, RYO, dövüş, spor gibi birbirinden farklı 200'den fazla oyunda kendini göstermiş, korkunç ATV filmlerine malzeme olmuştur. 18 milyondan fazla satarak "dünyanın en fazla satan oyunu" rekorunu Super Mario Bros 3 ile kırması bir yana, herhalde hiçbir maskot onun kadar ünlenmez, oyunları da Mario'nunki toplamda 285 milyonun üstünde satamaz.
Bu üne denebilecek tek bir şey var: **Its-a-me, Mario**!



## DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

### AZTEK ÇELINC ve QUİKŞAT

Tubeeeek!!! Tubeeeek!!
**Habidu habidu hu... Habidi habidi hu**
Dubeeek diyoom baksanaa!
**Hop hop hop hop hah hop hop hop hah**
Yani niye konuşmuyon ya ne yapıyosun?
**Az az tek çelinç, az az tek çelinc...**
Haa Aztec Çelinc mı oynuyon? Ya tubek ya onu bırak da bir bak benim quikşatım bozuldu yine.
**Hoop hoop hoppa... Hoop hoop hoppa...**
Ya dubek kime diyom baksana ya sola basmıyo quikşat!
**Ya olum bir dur ya bir bırak rekora gidiyodum ya, sabahtan beri uğraşıyorum şunun için deli mi edicen beni ya... ühüüüüüüü**
Noldu kırdı mı abinin rekorunu?
**Yok ya annem oturdu dün gece sabaha kadar 38 tur attırdı adama iki kat oldu rekor, nasıl geçicem ben şimdi bunu ya!!!**
Geçersin geçersin yapçan mı quikşatımı?
**Off yaaa dur saatçi tornavidalarını getiriyim, naptın ki yine alete?**
Dün babamla Olimpik Geyms oynuyoduk beni geçicem derken kırdı.
**Tırnağı kırılmıştır onun korkma bantlarız düzelir.**
Bak geçen sefer turbo tuşunu koymamıştın bu sefer dikkat et ha!
**Yok yok, çok dikkat olcam bak…**
**Al şu cımbızı, yayın bu ucundan tut.**
Tuttum?
**"Tut şunun ucunu döşiyelim abi…"**
Allah cazırtını versin dubek… Yaba gibi ellerim zaten, cımbız yok oluyor elimde, çabıh ol!
**O ucu da şuradan geçirdik mi, tamaaam!**



Heyoo, aslansın olm. Sen anlıyon ha bu işlerden, para da kazanırsın gelecekte.
**Yek yea! Sen bütün gün oyun oyna, keyif yap, costiğin kırılınca bana getir tamir edeyim he mi? Enayi miyim olm ben? Hayatta öyle iş yapmam, itfaiyeci olacam ben!**

Oyungezer
SAYI: 11 - 2008 / 09

ISSN: 1307-8933



**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü**
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

**Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi**
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

**Yayın Koordinatörü**
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

**Serbest Yazarlar**
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Giray Özil, gozil@ea.com
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

**Katkıda Bulunanlar:** Can Arabacı, Emre İnal, Hakan Özgül

**Kreatif Direktör**
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

**Grafik Asistanı**
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

**Web Tasarım**
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

**İllüstrasyonlar**
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

**Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi**
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

**Reklam sorumlusu:**
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67






SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

**Yönetim Yeri:**
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5 Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

**Baskı Organizasyon:**
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

**Basıldığı Yer:**
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
**Tel:** 0212 449 34 00
**Basıldığı Tarih:** 01 Eylül 2008

**Dağıtım:** TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
**Yayın Türü:** Yaygın, süreli, aylık




**Ramon Tamir Atölyesi-10**
Ağzına dolan kumun boğazına kaçıp onu öksürtmesiyle uyandı. Çok sıcaktı. Çöldeydi. Ayağa kalktı, ağzındaki kumları tükürdü. Sıvı olan her şey buharlaşıyordu ve bu normaldi. İlerde bir uçak ve motorunu inceleyen bir pilot vardı. Sonra Ramon ve pilot, bir çocuk sesi duydular: "Lütfen bana bir keçi resmi çizin."

# GELECEK SAYIDA




# SPORE OLSUN DİYE YAPILMIŞ TEK OYUN!

- TÜRK OYUN DÜNYASININ İFTİHARI: AT VE KILIÇ
- STALKER: CLEAR SKIES
- MERCENARIES 2
- FORCE UNLEASHED
- CRYSIS WARHEAD

## Geçen sayının ayıpları

**1-** Piksel'de Sub Zero'nun bir Outworld "yarışı" olan Cryomancer'dan gelme olduğunu yazmışız. Neden ırk değil de yarış? Çünkü kaynak olarak yararlandığımız Wikipedia'daki "race" kelimesini bir tarafımızla okumuşuz. Yuh bize!

2- Tuğbek'in Crysis Warhead yazısıyla dilimize kazandırdığı "Gode Mode" terimi Sinan'ın toplantılarda sık sık "Tipsy and Tricksy" demesi kadar ünlü oldu.

3- Almanya'da kafasına ne düştü bilinmez, Tuğbek sevgili yazarımız Ali Sönmez'in ismini tüm yazılarında inatla Ali Sönmez olarak yazdı. Oysa onun ismi Ali Sönmez'di.

4- E3 dosyasında, Mirror's Edge'in güzeller güzeli ana karakteri Faith'in ismini "Fate" olarak yazmışız… Kaderci miyiz neyiz…

5- Yine E3 dosyasında Dawn of War 2'nin alt başlığı "PSP Her Yerde" haberine de kopyalanmış, ortaya tuhaf bir görüntü çıkmış.

6- Incredible Hulk'ı Kaan'a incelettik… Hem de daha beter olan PC versiyonunu. Sanırız İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'nin birkaç maddesini ihlal etmiş olduk böylece. Hiçbir insan evladı bu oyuna maruz kalmamalıydı.

Ekrandaki görüntü simülasyondur.



SERIES 6

# Hayalinizdeki kristal tasarım

Kusursuz kristal tasarımlı yeni Samsung 6 serisi Full HD LCD TV ile tanışın. İşlevsellik ve zarafeti kusursuz biçimde bir araya getiren ilk televizyon... Sanat eseri mi, yoksa televizyon mu?










www.samsung-anadolu.com

